Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** **№7** *(26)* Июль **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Sega Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

TIBERIUM SUN

MOTO RACER 2

Heavy Gear 2, Dungeon Keeper 2, Zelda 64, Heroes of Might & Magic III, Motorhead, Unreal, Monster Truck Madness 2, X-COM: Interceptor, Вангеры, StarShip Titanic, X-Files, Bio Freaks, Banjo-Kazooie, Kartia, Magic and Mayhem, Fighter Maker, Team Apache, GT Driving, Nox ...





ДИАГНОЗ: АВИАСИМУЛЯТОРЫ

ОБЗОР 100 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 30 ИГРАМ



Часть тиража снабжена демо-диском для PC

E3 — Electronic Entertainment Expo '98



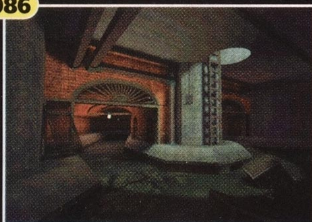
PC CD-ROM • Online • PlayStation •
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru

Номер **07** (26)
Июль 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

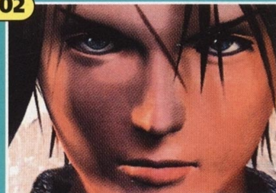
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА


108


086


026


102


125

Реклама в **НОМЕРЕ**:


122

Содержание **CD**:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО выходит с демо-CD. На диске к ИЮЛЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:
- Incoming
- MechCommander
- Panzer Commander
- Tyranizer
- Beast Wars
- Commandos: Behind Enemy Lines
- StarSiege
- IF-16
- Monster Truck Madness II
- Grim Fandango
- Half-Life
- Dungeon Keeper 2
- Requiem
- Road Rash 3D
- SiN
- Tenchu
- Command & Conquer 2: Tiberian Sun
- Vigilante 8

УТИЛИТЫ и ДРАЙВЕРЫ

ЗВУКОВЫЕ БАНКИ ДАННЫХ.

Видео РОЛИКИ:
- Blade
- Fifth Element


Новок поколение выбирает **TIBERIAN SUN**? (*стр.* **036**)

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

В игровом мире Новый Год совпадает с крупнейшим событием — **Electronic Entertainment Expo**. Таким образом, вы держите в руках новогодний номер — первый после **E3**. События действительно ошеломляют — игровая индустрия развивается страшными темпами и уже она является локомотивом прогресса и развития всей компьютерной техники. Крупные компании из неигровых сфер приходят в область электронных развлечений. Это **Microsoft**, игрушечные **Hasbro**, **Mattel**, все крупнейшие кинокомпании. Будущее рисуется в волшебных **3D** перспективах, концентрации **hi-tech** в нашем домашнем игровом аппарате.

Как всегда, не упустить ничего важного вам поможет ваш преданный друг и помощник — **СТРАНА ИГР**. Держите руку «на пульсе», читайте свой любимый журнал!

Удачи и всего самого наилучшего,
Дмитрий АГАРУНОВ

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке



Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани» **Директор:** Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* **Главный Редактор:** Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* **Зам. Главного Редактора:** Сергей Лянге *serge@gameland.ru* **Редактор PC:** Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* **Редактор Видео:** Борис Романов *borisr@gameland.ru* **Редактор Рубрики Онлайн:** Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* **Технический Редактор:** Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* **Web-мастер:** Борис Скворцов *boris@gameland.ru* **Web-Редактор:** Академик *akademik@gameland.ru* **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге *serge@gameland.ru*, Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*, Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* **Фото:** Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* **Корректор:** Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов *boris@gameland.ru* **Коммерческий отдел:** Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* **Распространение:** Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*, Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* Тел.: 124-0402. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен
«Pranat PrePress»

Тираж **75 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company
Director — Dmitri Agarounov
dmitri@gameland.ru
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone:
(212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

Отгремела своими 1600 играми великая и ужасная **E3**. Наш демо-диск заметно располнел и теперь включает в себя просто-таки рекордное количество демо-версий и роликов из игр, многие из которых отправились в ваши дома прямиком из Атланты. Начнем, традиционно, с демо-версий. Их в этом номере аж девять штук.

Incoming

Жанр: стрелялка

Издатель: GT Interactive

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM, рекомендуется 3Dfx Voodoo/Voodoo2.

Прекрасная аркадная стрелялка, способная показать вам все, на что способны сегодня 3D-акселераторы. Соответственно, без них к демо-версии лучше не подходить. Помимо красот в Incoming «живет» странная особенность — игра запускается лишь в том случае, если языком «по умолчанию» в вашей системе является английский.

MechCommander

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: Microprose

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM, 150 MB свободного места на жестком диске.

Гигант современного демостроя. Самая тяжелая и полновесная демо-версия последнего времени. Некие наглецы даже осмелились пустить 116 мегабайт архива в свободное плавание по Интернету... Варвары! Но разговор не об этом. Гигантские роботы ждут вашего командования. Только вы сумеется как следует, правильно и четко провести свой отряд шагающих мусорных баков через два гигантских уровня. Игра основана на Вселенной **BattleTech**, родине всемирно известного **MechWarrior**.

Panzer Commander

Жанр: симулятор/стрелялка

Издатель: SSI

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Компании **SSI** надоело штамповать шестиугольные варгеймы, и она не нашла ничего лучшего, чем придумать странный симулятор танка с видом от третьего лица и совершенно фантастической механикой передвижений. Все, что вы увидите в **Panzer Commander**, вполне может понравиться и позабавить, но чего-то все же игре не хватает. Серьезности, что ли... Посмотрите демо-версию и убедитесь во всем сами.

Tyranizer

Жанр: 3D Action

Издатель: Viper Byte

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM.

Странная и пока не известная никому фирма **Viper Byte** уже растрезвонила на весь мир, что намеревается совершить переворот в жанре **3D Action**. Переворот, не переворот, а определенно что-то особенное в **Tyranizer** имеется. Не судите слишком строго — оцените объективно.

Beast Wars

Жанр: Action

Издатель: Пока неизвестен

Требования к компьютеру: P-90, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Странная игрушка попадется вам на глаза. Некая помесь **Outwars**, **Terra Nova** и классического шутера заставит и посмеяться, и всплакнуть. Разумеется, от того, что хорошие идея загублены не слишком привлекательным движком, или наоборот, как кому покажется. В целом же хочется отметить, что сделано все довольно-таки добротно. Перспектива от третьего лица, трехмерная графика, симпатичные взрывы, куча доступных разрешений и потенциально разнообразные миры. Трансформеры входят в моду.

Commandos: Behind Enemy Lines

Жанр: стратегия/головоломка

Издатель: Eidos Interactive

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM.

Одна из самых оригинальных игр последнего времени. Мы играли в шестимиссионную демо-версию **Commandos** еще несколько месяцев назад, и к моменту официального выхода игра умудрилась еще больше похорошеть. Итак, приготовьтесь стать руководителем отряда коммандос времен Второй Мировой. Вам предстоит пробираться на склады, устраивать диверсии, расставлять на врагов капканы, перерезать им глотки, и все это тихо, без шума и пыли. Такова работа настоящих профессионалов. В игре больше от головоломки, чем от стратегии, однако и того, и другого хватает, а количество возможных вариантов решения проблем огромно. Прекрасные графика и звук. Две отличных миссии, которых вам хватит минимум на полтора часа игрового времени. Да и сама игра — настоящий хит. Без вопросов.

StarSiege

Жанр: симулятор робота

Издатель: Sierra

Требования к компьютеру: P-120, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Один из самых амбициозных проектов года в ранней альфа-демоверсии. Играть, к сожалению, можно только в deathmatch и только по сети.

IF-16

Жанр: симулятор

Издатель: Interactive Magic

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM.

Один из свеженьких симуляторов **F-16** вышел из-под пера **Interactive Magic**. Недостатков в игре, скажем честно, хватает, особенно по графической части, но для настоящих фанатов полета это не главное... А глубина в игре имеется. Несмотря ни на что, игра может показаться весьма интересной.

Monster Truck Madness II

Жанр: гонки

Издатель: Microsoft

Требования к компьютеру: P-166, 16 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D или 3Dfx Glide.

Вторая серия венценосного **Windows Truck Madness**, открывшего дорогу играм для **Windows'95** и новых алгоритмов 3D-акселерации. Хотя бы за это игру можно уважать. Вторая серия явно подготовлена к выходу **Windows'98**. Что ж, пора и нам переходить на новые технологии. **MTM2**, к примеру, любит **Voodoo2**. А вы?

Помимо этих замечательных демо-версий, на нашем диске вы сможете найти видео-ролики к следующим хитам: **Blade** (PC), **Fifth Element** (PS), **Grim Famdango** (PC) (один из лучших роликов к будущей лучшей приключенческой игре года), **Half-Life** (PC), **Dungeon Keeper 2** (PC) (этот надо посмотреть непременно), **Requiem** (PC), **Road Rash 3D** (PS), **SiN** (PC), **Tenchu** (PS), **Command & Conquer 2: Tiberian Sun** (PC), **Vigilante 8** (PS).

И, наконец, в самом конце диска приютились тестовые midi-файлы из прекрасной классической игры the **7th Guest**, которые помогут вам при выборе или тестировании звуковых плат. Более того, мы включили в комплект и некоторые звуковые банки для карт с недостатком живого звучания.

Традиционно на диске присутствуют самые последние версии драйверов для распространенных в России видеоплат и 3D-акселераторов производства компаний **3Dfx**, **Accel Graphics**, **Creative**, **Diamond**, **Matrox**.

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говорится, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой O (Originality).

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

Увлекательное расследование преступления на далекой планете

Trilit
2322 year

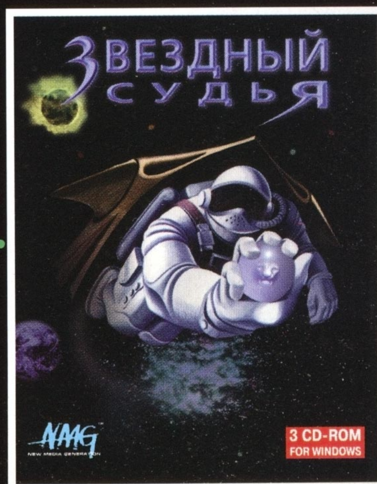
Звездный судья

Найди и обезвредь!

На трилитовой планете, еще почти неизученной, совершено преступление. Вы назначаетесь Звездным Судьей и у Вас теперь есть особые полномочия, включая право на убийство.

Необходимо распутать цепь таинственных событий и найти убийцу!

- Великолепная трехмерная графика
- Множество интересных задач
- Интригующие повороты сюжета
- Три CD-ROM for Windows



NMG™
NEW MEDIA GENERATION

NMG Тел./ факс: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Приглашаем дилеров.Телефон технической поддержки (095) 903-8095. Вы можете приобрести мультимедиа-диски компаний NMG и «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах «R-Style», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Диал Электроникс», «Техно Сила», «Электрический Мир», «Валга», «Новый Диск», «Денди».

НОВОСТИ с БОРИСОМ РОМАНОВЫМ



Как вы можете догадаться, глобальных новостей, о которых стоило бы здесь упомянуть, в этот раз будет очень мало. Все дело в том, что два самые крупные события этого месяца, а именно американская выставка E3 и премьера новой игровой приставки от Sega, вышли за рамки стандартных новостей и заслужили отдельного разговора на страницах нашего журнала. Тем не менее, даже в такое «мертвое» время игровая индустрия смогла порадовать нас целым рядом событий, о которых и пойдет сейчас речь. Но начнем мы не с них, а с самых интересных, по нашему мнению, слухов, которые нам удалось услышать во время E3. Итак, слух №1:

GT Interactive покупает Virgin

Стоит отметить, что этот слух распространили сами сотрудники VIE, чей стенд располагался в непосредственной близости со стендом GT. Стоит ли доверять такой информации? Скорее всего, да. Spelling Entertainment, пока еще владеющий Virgin, кажется, больше не может терпеть внутри себя подразделение, которое не вписывается в общую структуру компании. Эффективно распоряжаться им она не научилась, а акционеры Spelling, опять же по слухам, устали ждать решения этой наболевшей проблемы. С другой стороны, поглощатель всего и вся, компания Electronic Arts отказалась от приобретения Virgin, а на продажу ей одного лишь отделения Westwood Spelling Entertainment не пошла. Европейский гигант Infogrames пока не может соревноваться по величине своего кошелька и влиянию в индустрии даже со средними американцами типа Midway и, тем более, с таким гигантом, как GT Interactive. Именно поэтому слух о том, что GT Interactive покупает Virgin, скорее всего найдет себе подтверждение уже в ближайшее время. На этом позвольте перейти к слуху №2, который гласит, что

Hasbro Interactive намерена приобрести Broderbund

Не секрет, что производитель игрушек Hasbro в последнее время начал активную атаку рынка видеоигр, приобретя сначала компанию Tiger Electronics(создателей портативной системы Game.com), а затем и то, что осталось от Atari. В свою очередь, на выставке E3 президент Broderbund был замечен ведущим переговоры с руководством Hasbro Interactive, из чего многие журналисты сделали вывод, что давнишние слухи о том, что Broderbund вовсю ищет себе покупателя, имеют под собой реальную почву. Стоит отметить, что, опять же по слухам, Hasbro и Broderbund начали вести переговоры о своем слиянии еще ранней весной, поэтому стоит ждать подтверждения или опровержения этой информации уже очень скоро. И, наконец, слух № 3 гласит о том, что издательство

Midway намерено приобрести команду Crystal Dynamics,

причем за гигантскую для такой компании сумму в 60 миллионов долларов. Этот слух можно вообще сразу перенести в раздел фактов. Перспективная команда разработчиков, которой пришлось в свое время прекратить самостоятельно издавать свои игры, уже давно успешно сотрудничает с Midway, которая, в свою очередь, за последний год смогла добиться феноменальных результатов своей деятельности. По всей видимости, сегодня компанию от покупки останавливает лишь ее высокая цена. Но если внимательно посмотреть на те проекты, которые готовит к выпуску в этом году Crystal, можно сделать вывод о том, что Midway с такой покупкой не прогадает. В противном случае Crystal Dynamics, скорее всего, найдет себе покупателя в лице Acclaim. На этом слухи о покупках и продажах заканчиваются, и мы плавно переходим к информации, касающейся наметившихся альянсов. Итак, слух №4 гласит о том, что

Nintendo и Silicon Graphics подписали пакт о примирении

и тем самым на время прекратили ведущуюся между ними «холодную войну». Как стало известно, японская корпорация Nintendo действительно решила создавать свою следующую консоль совместно с отделившейся от SGI командой ArtX. Тем не менее, Silicon Graphics, которая в последнее время пыталась любыми силами расстроить этот наметившийся альянс, также получит свою часть прибыльного заказа. По мнению аналитиков, роль SGI в этом проекте пока заканчивается лишь разработкой центрального процессора, в который, возможно, будет встроена графическая подсистема, разработанная командой ArtX. Но на этом слухи о планах Nintendo не заканчиваются. Слух № 5 гласит о том, что

Nintendo намерена отказаться от выпуска 64DD,

Причем, даже в Японии. Причиной для возникновения такого слуха послужила информация о том, что Nintendo намерена в ближайшее время объявить о переносе последних двух игр, а именно Mario RPG 2 и Earthbound 3, с платформы 64DD на платформу Nintendo 64. Стоит отметить, что одно из американских новостных агентств уже успело преподнести эту информацию, как свершившийся факт, однако официальных сведений от Nintendo по этому вопросу пока не поступало. Тем не менее, президент американского отделения компании уже успел сообщить журналистам, что в Америке 64DD в этом году в продаже не появится. Также он успел намекнуть, что данное расширение может не появиться в продаже и вовсе, так как нужда в нем для компании уже практически отпала. С другой стороны, ведущий разработчик игр для Nintendo, Shigeru Miyamoto, сообщил прессе, что он сегодня работает над неким дополнением к своей игре Zelda 64 для платформы 64DD, которое имеет рабочее название WaZelda, поэтому об окончательной смерти 64DD пока говорить рано. Тем временем, шумиха вокруг новой игровой приставки от конкурирующей с Nintendo компании Sega начала активно набирать обороты, и вместе с этим в прессу стали также просачиваться различные слухи. Один из них, к примеру, гласит, что

Square намерена поддержать платформу Dreamcast

Этот слух под номером 6, кажется, уже нашел себе подтверждение. Источником же такой интересной информации послужила уважаемая европейская индустриальная газета CTW, которая успела представить догадки журналистов о планируемом сотрудничестве между Square и Sega в качестве уже свершившегося факта. Кроме этого, представители издательства Square Electronic Arts в разговоре с нашим собственным корреспондентом на выставке E3 также недвусмысленно дали понять, что компания может в любой момент начать публиковать свои игры на Dreamcast. Другие же источники сообщили нам о том, что руководство Square успело побывать не только на банкете в честь выпуска этой консоли в Японии, но и провело некоторое время за переговорами с американским руководством Sega, но уже на самой E3. Тем не менее, официальных сообщений по этому вопросу пока не поступало, так что относитесь к этим рассуждениям соответствующим образом. Точно также стоит отнестись пока и к слуху № 7, который гласит о том, что

Sony вновь решила ограничить свободу Psygnosis

Здесь, как говорится, факты на лицо. Купленная в 1993 году корпорацией Sony, английская компания Psygnosis в последнее время начала вести себя более чем некорректно по отношению к своему начальству. Сначала она тихо-мирно перевела целый ряд своих хитов на Saturn и начала по контракту с Sega осуществлять перевод ее игр с игровых автоматов на PC и ее же приставку. Это компании сошло с рук. Чуть позже Psygnosis начал перевод своих игр и на консоль от Nintendo, показав на E3 специальную версии Wipeout XL и ODT для данной платформы. Но этого компании оказалось мало. Там же, на E3, стало доподлинно известно, что руководство Psygnosis выразило намерение поддерживать своими играми мистический «Project X», а также намекнуло о своих планах в свое время официально заявить о своей поддержке и консоли Dreamcast. В результате, спустя всего несколько дней после окончания выставки основателю и руководителю Psygnosis пришлось подать в отставку. Причиной же такого решения, по слухам, стало нежелание Sony дать развиться европейскому издательству, которое в прошлом году не смогло показать приличных финансовых результатов, что, в свою очередь, было вызвано концентрацией усилий компании на теряющем свою былую прибыльность рынке игр для PlayStation. Таким образом, теперь мало кто сможет быть уверенным в том, что Psygnosis сможет и дальше продолжить работать автономно от своего хозяина. А тем

временем, данное европейское издательство объявило о том, что оно подписало договор с Microsoft на предмет издания их игр, включая Age of Empires на платформе PlayStation. Окинув же взором рынок акселераторов, мы натолкнулись на слух о том, что компания

3Dfx намерена представить публике свой новый акселератор уже этим летом

Ничего особенно сенсационного в слухе № 8 нет, однако тот факт, что нынешний лидер на рынке трехмерных акселераторов решился выйти на рынок совмещенных 2D/3D ускорителей уже осенью этого года, способен навести страха на любую конкурирующую с ней компанию. Этот ускоритель, который получил рабочее название Banshee, станет продолжением успешной линейки акселераторов стандарта Voodoo. Его основным отличием от предыдущих моделей, как вы можете догадаться, станет возможность одновременной работы с двухмерной и трехмерной графикой, причем, без потери производительности(в отличие от Voodoo Rush, который был более медленным и фактически несовместимым со стандартным Voodoo). По заверением компании, Banshee должен стать чемпионом не только в трехмерной, но и в двухмерной акселерации, благодаря использованию в нем некоторого новаторского решения. Кроме этого, Banshee будет обладать и еще одним тайным свойством, которое должно будет привлечь к нему особое внимание покупателей. Кстати говоря, уже в следующем номере мы сможем предоставить вам официальные данные по этому поводу и тем самым подтвердить или опровергнуть данный слух. Еще один слух, который пришел к нам из мира игрового «железа», гласит о том, что

Project X не будет аппаратно поддерживать трехмерную графику

Как стало известно американским журналистам, технология, разработанная американской компанией VM Labs, будет аппаратно поддерживать только чтения дисков стандарта DVD, а все остальное создателям игр придется делать программно. И это было сделано не случайно. Все дело в том, что эта загадочная платформа Project X будет являться всего лишь дополнением к проигрывателям DVD, которое сможет превратить такой плейер в игровую систему. Первые модели проигрывателей, в которые будет встроена данная технология, должны будут поступить в продажу лишь в следующем году по цене, не превышающей цену обычного проигрывателя DVD. В свою очередь, их производством и продажей займутся такие гиганты, как Toshiba, Thompson и Motorola. В комплекте с проигрывателем вы вряд ли сможете найти даже джойстик, не говоря уже об играх. Тем не менее, уже сегодня целый ряд компаний, таких как Activision, Psygnosis и Capcom, официально выразил намерение поддержать этот новый формат, хотя даже нет намека о планируемых к выпуску играх. Сама же технология, по заверению компании VM Labs, по своей производительности обгоняет Pentium 2 в 10 раз. С другой стороны, если судить по показанным демкам, Project X уже успел отстать по производительности как от лучших трехмерных акселераторов, так и от игровой системы Dreamcast. Но самое главное, компании VM Labs так и не удалось разжечь к своему детищу интерес как со стороны разработчиков, так и со стороны мировой прессы(американская пресса пока относится к Project X так же тепло, как мы относимся ко своим доморощенным играм). Но в любом случае, списывать со счетов эту новую технологию пока слишком рано, так что давайте подождем с выводами. И, наконец, последний слух, который нам удалось услышать во время E3, касается дальнейшей судьбы одного из самых известных японских создателей игр, Yuji Naka. Один из тамошних журналов распространил информацию о том, что

создатель Sonic'a намерен покинуть свою команду,

известную, как Sonic Team. Но не печальтесь, фанаты Sega. Тот же самый журнал сообщил, что дизайнер не будет прекращать работать на свою компанию, а просто-напросто организует внутри нее новую команду, которая будет работать в автономном режиме(по типу того, как сегодня работают команды Firaxis и Lionhead). Таким образом, после завершения проекта разработки Sonic Realm для Dreamcast, Yuji Naka навсегда покончит с практикой производства одного продолжения за другим и сконцентрирует все свои усилия на создании только оригинальных произведений. На этом позвольте закончить с неподтвержденной информацией и перейти к освещению фактов. Начнем с того, что кооперативное издательство

G.O.D. создает альянс с Take 2

В соответствии с подписанным договором, издательство Take 2 вложит в G.O.D. определенную сумму денег и за это получит права на издание их игр за пределами северной Америки. Кстати говоря, к списку готовящихся внутри G.O.D. произведений(Max Payne и Railroad Tycoon 2) за последний месяц добавились еще два наименования. Во-первых, это Jazz Jackrabbit 2 от Epic, а, во-вторых, это Heavy Metal: F.A.K.K.2 от Ritual Entertainment, которая создается по мотивам еще не вышедшего фильма. С другой стороны, команда

Looking Glass объявила об альянсе с Electronic Arts

Совместными усилиями эти две компании намерены выпустить в ближайший год сразу несколько игр, включая Flight Unlimited III и System Shock 2. Тем временем, команда разработчиков

Perfect Entertainment подала в суд на Psygnosis,

пытаясь отсудить себе все права на серию игр Discworld. Psygnosis на это ответил встречным иском, в котором обвинил Perfect в том, что они не имели права продавать следующую игру из серии американскому издательству GT Interactive. Чем все это закончится, пока не ясно. Еще один маленький скандал разгорелся вокруг Origin. Все дело в том, что уже четвертый человек из этой команды, в данном случае

главный дизайнер Ultima: Ascension, перешел в ION Storm

Таким образом, команда разработчиков последней Ultima теперь сократилась до 16 человек. Тем временем, вся та четверка, которая променяла Origin на ION Storm, сегодня работает над одним и тем же проектом, трехмерной стрелялкой Deus Ex. Но не только Origin потерял на днях своих ценных сотрудников. Примерно в то же самое время

создатель Age of Empires покинул свою компанию

Сразу же после этого он, естественно, объявил о формировании новой команды под названием Stainless Steel Studios и анонсировал свою первую игру Empire Earth, у которой пока нет издателя. И, наконец, известное издательство

Interactive Magic было выставлено на продажу

Конечно, акционирование будет более точным определением того, что происходит сегодня с компанией. Однако, после того, как IM объявила миру о зафиксированных в прошлом году убытках в размере 7 миллионов долларов, по другому этот процесс никак не назовешь. А теперь давайте посмотрим и на остальные игровые новости, которые мы представим, как всегда, одной строкой.

Microprose отменил разработку стрелялки на движке от Unreal под названием Star Trek: First Contact. Вместо этого компания решила сосредоточить все свои усилия на создании другой подобной игры, Klingon Honor Guard.

Японское издательство Capcom сообщило журналистам, что оно планирует выпустить в 1999 году третью часть Resident Evil эксклюзивно для PlayStation, а затем, уже в 2000 году, выпустить Resident Evil 4 эксклюзивно для Dreamcast.

Rand Miller объявил о начале разработки продолжения популярной игры Riven, теперь уже без помощи своего брата.

Издательство Square Electronic Arts объявило о том, что англоязычная версия игры Final Fantasy VIII для PlayStation поступит в продажу лишь осенью 1999 года.

MGM Interactive отложило выход игры по фильму Tomorrow Never Dies до апреля следующего года.

Японское издательство Konami намерено перевести свой потенциальный мегахит Metal Gear Solid на платформы Nintendo 64 и Dreamcast. Пока не ясно, будет ли это простой перевод существующей игры, либо компания создаст для этих консолей что-либо оригинальное. Тем временем, сам MGS для PlayStation поступит в продажу в октябре этого года, и его раскруткой будут совместно заниматься компании Sony и Konami.

Президент американского отделения Sega намекнул журналистам, что первой игрой на Dreamcast от команды Team Andromeda может стать продолжение лучшей RPG этого года, Panzer Dragoon Saga.

И, наконец, немного приятных новостей. Компании Nintendo и Sony снизили цены на свои консоли еще на 15%, тем самым сделав их доступными самым широким массам. Это событие не может не порадовать игроков, так как самые перспективные игры этого года(MGS и Zelda 64) выйдут как раз на эти две игровые приставки.

СИ


ДИАЛ®
электроникс
Компьютерная ДИАЛектика
КОМПЬЮТЕРЫ
R-Style Proxima, KLONDIKE, Эксимер, Formoza, Acer.
КОМПЬЮТЕРЫ NOTEBOOK
Fujitsu.
МОНИТОРЫ
Sony, ViewSonic, Hitachi, Panasonic, LG.
ПРИНТЕРЫ
Canon, Hewlett Packard, Lexmark, Citizen.
СКАНЕРЫ
Hewlett Packard, Mustek, NeuHaus, Artec.
КОПИРЫ
Canon, Rank Xerox.
MODEMЫ
US Robotics
Acer
Acer Computer Explorer
THE CONFIDENCE TO EXPLORE
THRUSTMASTER
Fujitsu
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
для IBM PC и SONY PlayStation.
МУЛЬТИМЕDИА
NMG, ComInfo, Дока, Nikita.
ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ
Creative, Diamond, Yamaha.
ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ
Microsoft, 1C, Symantec.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ с Борисом РОМАНОВЫМ

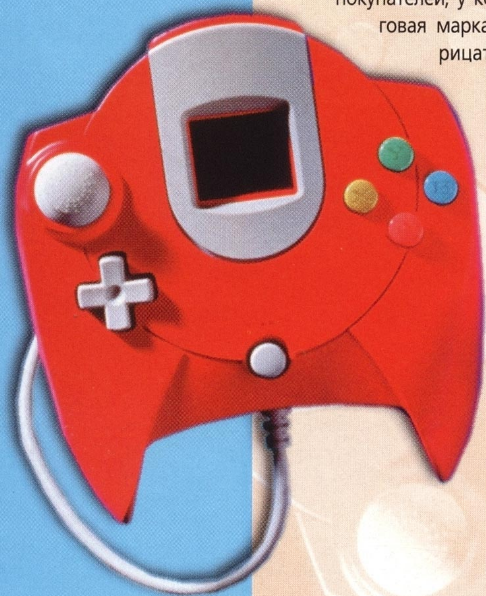


DREAMCAST

21 мая, как и ожидалось, корпорация **Sega Enterprises** представила в Токио свою новую игровую консоль, которой было присвоено окончательное имя **Dreamcast**. Это странное название, как выяснилось, было рождено благодаря слиянию двух слов: **Dream** (мечта) и **Broadcast** (вещание), и должно символизировать главное предназначение этой игровой платформы — осуществлять наши мечты. Эмблемой же этой приставки, по крайней мере в **Японии**, станет нарисованный от руки древний символ бесконечности, в данном случае человеческих возможностей. Сама же система по своему виду может напомнить одновременно и **Nintendo 64**, и **PlayStation**, да, собственно говоря, и прошлую игровую приставку от **Sega**. Все это было сделано намеренно, так как данный аппарат был изначально разработан для того, чтобы понравиться всем, в том числе и ярым противникам продукции этой компании. Для этих же целей, данной консоли было присвоено такое мирное название, которое никак не вяжется со старым имиджем **Sega**. Вместо того, чтобы кричащим именем привлекать внимание заядлых игроков, которые и так купят себе любую последнюю игровую новинку, компания решила представить свою новую платформу так, чтобы она вызывала у любого человека, даже не знакомого с играми, только положительные эмоции. Для тех же самых целей, в качестве эмблемы своей платформы, **Sega** решила использовать простой и доступный всем символ, навевающий своим видом мирные и спокойные мысли. И для тех же самых целей, **Sega** решила пока отказаться от использования на этой приставке своего собственного имени, чтобы, опять же, не отпугнуть от своего детища тех покупателей, у которых ее торговая марка вызывает отрицательные эмоции. Иными словами, свою жизнь эта система начинает буквально с чистого листа.

В отличие от всех предыдущих приставок от **Sega**, данный аппарат был разработан сразу целым рядом известных компаний, включающих **Microsoft, NEC, Hitachi, Yamaha** и саму же **Sega**. И каждая из них смогла вложить в эту систему все лучшее, чего смогла добиться за последние годы.

Итак, в сердце этой приставки находится разработанный компанией **Hitachi** и специально усовершенствованный для использования в играх мощный **RISC**-процессор под кодовым названием **SH4**. Этот **128**-битный чип работает на тактовой частоте **200 MHz** и способен осуществлять операции с плавающей запятой в четыре раза быстрее **Pentium 2**. Графическая же подсистема для этой консоли, построенная на основе последнего поколения графических ускорителей стандарта **PowerVR Second Generation**, была разработана японской корпорацией **NEC** совместно с английской компанией **Videologic**. На сегодняшний день эту технологию, объединяющую в себе высочайшую производительность и предельно низкую себестоимость, можно смело назвать наиболее подходящей для использования в приставках. Специально же для **Dreamcast**, **NEC** удалось разработать такую графическую подсистему, которая способна производить более трех миллионов треугольников в секунду, причем при использовании всех ее богатых аппаратных возможностей (нанесение рельефных текстур, использование в играх разнообразных трюков с прозрачностью и освещением, фильтрация текстур, полноэкранное *«смазывание»* кривых (**anti-aliasing**) и т.д. и т.п. Это означает, что в первых реальных произведениях для этой консоли разработчики смогут легко добиться производительности в **1 миллион полигонов в секунду** и выше. В свою очередь, мощность **64**-х канального звукового процессора, разработанного корпорацией **Yamaha**, не вызывает ни у кого никаких сомнений. Но на нем участие **Yamaha** в проекте не заканчивается. Кроме звукового чипа этот японский гигант разработал для **Dreamcast** специальный **12**-ти скоростной проигрыватель **CD**, способный читать особые диски, вмещающие более **1 ГигаБайта** информации. На использование же такого нестандартного формата хранения данных компанию подвигли две причины. Во-первых, буквально в одночасье этим кардинальным шагом **Sega** решила проблему борьбы с пи-





ратством, а во-вторых, полностью сосредоточила производство игровых **CD** в своих руках, что также немаловажно. И напоследок стоит отметить, что данная система уже точно будет оснащена **шестнадцатью МегаБайтами** основной оперативной памяти и двумя **МегаБайтами** памяти, необходимыми для работы звукового процессора. Количество же памяти, отведенной под хранение текстур, пока не разглашается, но мы подозреваем, что ее объем не превысит **6-8 МегаБайт**. С другой стороны, до нас дошли слухи, что специальной памяти для хранения текстур у этого аппарата может и не быть, хотя официально об этом ничего пока сказано не было.



Но все эти прелести, о которых вы прочли выше — всего лишь закономерный результат развития современной технологии и не являются чем-либо сверхъестественным. Однако, наученная горьким опытом с ее предыдущей системой, которая была разработана практически без оглядки на будущее (в отличие от игровых автоматов той же самой компании, которые до сих пор задают тон в индустрии), **Sega** дерзнула произвести своей новой консолью настоящую революцию. И так же как **PlayStation** в свое время превратила в стандарт трехмерную акселерацию, а **Nintendo 64** подарила нам повсеместное использование аналоговых устройств ввода информации, Dreamcast принесет с собой в дома игроков еще один новый стандарт. Все дело в том, что в эту систему изначально был включен скоростной модем (**33.6 Kbps**) с возможностью его последующей модернизации. На первый взгляд, этот момент может показаться не таким уж и важным, тем не менее именно он сможет в ближайшее время буквально вдохнуть новую жизнь в индустрию видеоигр, и сделать Интернет и все, что с ним связано, доступным практически всем игрокам, а не только владельцам дорогостоящих персональных компьютеров. Стоит отдельно отметить и тот факт, что дочерняя компания **Sega**, небезызвестная **SegaSoft**, которая уже сегодня активно оперирует на рынке игровых услуг в Интернет, специально для **Dreamcast** разрабатывает новую игровую службу на основе уже существующей **Heat.net**. Вторым важным шагом, предпринятым **Sega** в надежде вернуть себе утраченное в последнее время лидерство в индустрии видеоигр, стало ее сотрудничество в деле разработки своей игровой системы с могущественной корпорацией **Microsoft**, в результате которого для использования в **Dreamcast** была разработана специальная версия операционной системы **Windows CE**. Таким образом, **Sega** удалось создать, наверное, самую простую для разработки игр систему.

Теперь любой разработчик игр для **PC** (а таких сейчас большинство) может буквально за пару недель перевести любую свою игру на эту консоль. А если он этого захочет, то также сможет проигнорировать использование библиотек **Direct X**, специально подогнанных **Microsoft** под эту систему, и использовать в своих играх любой другой набор **API**. Более того, любой разработчик может легко программировать свои игры и напрямую, минуя стандартную операционную систему **Windows**. Это, конечно, будет задачей потрудней, однако результаты такого подхода к созданию игр будут гораздо более ощутимыми. И, напоследок, стоит отметить еще одну интересную особенность данной приставки. Для записи прохождения игр в **Dreamcast** будут использоваться особые карточки памяти, вставляющиеся в джойстик. Как вы можете заметить по картинкам, эти карточки памяти, стандартная конфигурация которых включает в себя **128 КилоБайт** памяти, оснащены жидкокристаллическим экраном, крестовиной и четырьмя кнопками. Таким образом, данная карточка может быть использована и отдельно от самой приставки в качестве портативной игровой системы и персонального помощника (**PDA**). Это, конечно, не **Gameboy**, однако в игры типа **Tamagotchi** на нем вы прекрасно сможете поиграть. Также эта карточка памяти может быть использована как часы, календарь и блокнот. Что самое интересное, данный миниатюрный персональный помощник поступит в продажу уже в июле этого года и будет укомплектован одной игрой, очередным вариантом **Tamagotchi** с героями из фильма **Godzilla**. Стоить это чудо природы будет всего лишь **20-30** долларов. А когда эта карточка будет подключена к джойстику, то ее экран можно будет использовать в дополнение к играм. Что же касается самого устройства ввода информации, то наряду с уже стандартным аналоговым штурвалом и цифровой крестовиной, он будет оснащен всего лишь шестью кнопками, из которых на переднюю панель будет вынесено только четыре (точно так же, как у **SNES** и **PlayStation**). Это уже совсем не похоже на **Sega**, так как все предыдущие ее приставки были всегда укомплектованы джойстиками с шестью кнопками на передней панели. Также на нем предусмотрен еще один дополнительный разъем, предназначение которого нам пока неизвестно.



Просуммировав все вышесказанное, можно твердо сказать, что Sega и ее партнеры в этот раз поработали на славу, и разработанная ими система заслуживает всяческих похвал. Жалко, конечно, что в качестве носителя информации **Sega** решила выбрать не **DVD**, а обьем основной оперативной памяти консоли не превысил отметку в **16 МБ**, но это можно легко понять. Такие технические решения могли бы очень сильно взвинтить ее цену. Единственное, что может действительно расстроить фанатов **Sega**, так это то, что им придется попрощаться с любимыми шестью кнопками на джойстике и черным цветом ее прежних приставок, а также привыкнуть к такому странному, нехарактерному для продукции **Sega** названию консоли.

Однако на одних технических характеристиках далеко не уедешь, и для успеха любой системе требуется еще два

❶ — Показ одного из сложных трюков, доступных разработчикам игр для Dreamcast.

Президенты Microsoft ❷ и Sega ❸ надеются, что их детище ❹ получит признание по всему миру.









Dreamcast™

❶ и ❷ — Перед вами «скриншоты» из технической демо под названием «Вавилонская Башня», по которым можно судить о том, какие миры в реальном времени можно создавать на Dreamcast.

❸ — Таким образом можно обмениваться информацией между двумя картами памяти.

ингредиента — игры и грамотная рекламная политика. Здесь ситуация пока не совсем ясна, и она вряд ли прояснится ранее осени этого года. Тем не менее, мы попробуем взять на себя такую смелость и предположительно назвать те издательства и команды разработчиков, которые уже начали разрабатывать свои игры для этой системы.

Начнем, естественно, с самой Sega. Здесь более-менее все понятно. Работы ее японских команд разработчиков известны на весь мир и в представлении не нуждаются. Уже сегодня стало известно, что из первых пяти игр, с которыми в конце ноября этого года стартует данная система в **Японии**, две будут разработаны командой **Sega AM2**. Это, скорее всего, будет особая версия **Virtua Fighter 3** и, возможно, улучшенный вариант популярной гонки **Scud Race** или **Daytona USA 2**. Кроме этого, нам стала доступна информация о готовящейся к выходу на данной приставке и игровых автоматах абсолютно новой по своей концепции драки под кодовым названием **Spike** от этой же команды разработчиков, а также совершенно новой игры от создателя **Daytona USA** и **Virtua Fighter 3**, которая может поступить в продажу на данную консоль уже в конце этого года. Чуть позже на прилавках японских магазинов начнут появляться игры и от других внутренних отделений компании: **AM 3** (авторов **Sega Rally, Last Bronx** и **Virtual On**), **AM 1** (создателей **Die Hard Arcade 1&2, House of the Dead**), **AM Annex** (разработчиков **Sega Rally 2, Sega Touring Car**), **Sonic Team** (**Sonic, Nights**), **Team Andromeda**





(**Panzer Dragoon**). Какие конкретно это будут игры, мы пока точно не знаем. Также в продажу начнут поступать и продукты других команд разработчиков, принадлежащих японскому отделению компании (новый **Worldwide Soccer**, новая игра из серии **Phantasy Star** и т.д). Осенью следующего года, к выпуску своих игр для системы подключатся американское и европейское отделения компании. Со стороны американцев мы ожидаем



появления целого ряда спортивных игр от команды **Visual Concepts** (разработчики **NHL 97, NBA Action 98**), и нескольких игр в других популярных жанрах от внутренних команд разработчиков, одну из которых **Sega** уже успела показать журналистам. Стоит отметить, что американцы после увиденного долго не могли придти в себя, заявляя направо и налево, что такой графики они еще никогда не видели, но это так, к слову. Также огромную роль в разработке игр для системы возьмет на себя компания **SegaSoft**, от которой мы ждем сразу несколько многообещающих произведений (в том числе проекты **Skies, Vigilance** и одну секретную сетевую **RPG**). Но напомним, что все перечисленные выше игры пока официально не объявлены, так что относитесь ко всему вышесказанному только как к слуху. Пока. С европейским отделением компании немного проще. Уже сегодня оно официально объявило несколько разработчиков, чьи игры будут выходить под торговой маркой **Sega**. Этот список открывает продукция сотрудников **Adeline Software** (создателей **Alone in The Dark** и **Little Big Adventure**), взявших себе новое имя **No Cliche**. Компания теперь полностью принадлежит **Sega** и готовит к дебюту ее системы одну приключенческую игру и один боевик. Также к делу создания игр для **Dreamcast** сегодня подключилась и команда **Bizarre Creations** (авторы **F1 97** от **Psygnosis** для **PlayStation**). Специально к выходу приставки в **Европе** эта группа дизайнеров и программистов готовит, естественно, некую гонку с «самой совершенной физической моделью поведения машин», действие которой будет происходить на улицах огромного города. В этот список также попала и продукция команды **Argonaut Software** (создатели **Star Fox** для **SNES**, **Croc** для **PS, SS** и **PC**), которая готовит к премьере приставки какую-то новую аркадную стрелялку. И, наконец, европейская команда **Appaloosa** (создатели **Ecco The Dolphin**) предложат покупателям долгожданное продолжение приключений знаменитого дельфина. Стоит заметить, что этот список далеко не полный, и мы к нему еще не раз вернемся.

Второй поток игр для этой системы будет поступать от независимых издателей и разработчиков, которые имеют долгую историю сотрудничества с компанией и будут работать эксклюзивно с ее новой консолью.

Во-первых, это **WARP**, который уже заканчивает разработку продолжения популярной в **Японии** игры **D**. Кроме этого, данная команда уже объявила о начале работы над некой **RPG** для этой же платформы. Во-вторых, это компания **GameArts** (**Gun Griffon, Lunar, Grandia**), которая пока ничего официально не объявляла. В-третьих, это знаменитая **Treasure** (**Contra 3-SNES, Gunstar Heroes-MD, Guardian Heroes-SS**), планы которой также пока не ясны. Об остальных подобных командах мы пока ничего не знаем, но по своим местам все расставит сентябрьская пресс-конференция, посвященная этому вопросу.

Самый же главный поток игр для этой консоли должен будет поступать от полностью независимых издательств. В **Японии** этот список открывает **Capcom**, который сегодня готовит для кон-

соли сразу несколько игр, включая четвертую(!) часть знаменитого **Resident Evil**. Это издательство, по мнению аналитиков, должно будет стать главной опорой **Sega** на японском рынке. Второй опорой компании на этом рынке станет **SNK** (**Samurai Shodown, King of Fighters**). Здесь ситуация вообще заслуживает отдельного рассказа. Всем на удивление, создатель самой популярной платформы для игровых автоматов (**Neo Geo**) решил ворваться на рынок портативных систем со своей **16**-ти битной альтернативой **Game Boy** под названием **Neo Geo Pocket**, который будет совместим с игровой приставкой **Dreamcast**. Это означает, что между играми, созданными этой компанией для **Dreamcast**, и ее играми, созданными для **Neo Geo Pocket**, будет налажена прямая связь. К примеру, как заявила в пресс-релизе компания **SNK**, вы сможете начать играть в **RPG** на **Dreamcast**, а потом в дороге продолжить свои приключения уже на **Neo Geo Pocket** и наоборот. Кроме этого, **SNK** уже официально объявила о своих планах уже в этом году обеспечить свою портативную систему, а значит и игровую приставку от **Sega** целым рядом игр (всего более **10** наименований), начиная от драк и заканчивая гонками и **RPG**.









Кроме этого, нам стали известны и имена тех компаний, которые будут наиболее активно поддерживать **Sega** на американском рынке. Это, во-первых, **Acclaim**, который сегодня переживает по-настоящему бурный рост, это и **Midway**, прославившийся своим **Mortal Kombat**'ом. Также об активной поддержке платформы сообщили издательства **GT Interactive** вместе с его новым подразделением **Virgin Interactive, Interplay** вместе с **Shiny** и, всем на удивление, **Microprose**, президентом которой является близкий друг нынешнего президента **Sega of America**. Следующие же издатели и разработчики, а именно **Konami** (японский и американские филиалы), **Infogrames, Ubisoft, Fox Interactive, Imagineer, Tecmo, Core Design, Kalisto, Climax** и еще несколько молодых издательств и разработчиков уже успели проговориться о своей поддержке этой платформы и даже намекнуть о тех играх, которые они сегодня для нее готовят.

Ничего пока не ясно с официальной позицией по отношению к этой платформе со стороны **Electronic Arts, Square** и **Namco**, то есть тех компаний, которые на данный момент наиболее тесно сотрудничают с **Sony**. Первая компания о своей позиции по отношению к **Dreamcast** пока говорить отказывается, хотя уже давно циркулируют слухи о том, что она первой получила инструментарий для разработки игр под эту систему. Руководство же второй компании, которая недавно объявила о своих планах стать мультиплатформенным издательством, практически в полном составе присутствовало на церемонии представления данной консоли в **Японии**, однако свое мнение о приставке пока никак не выразило. Участие же третьей компании в этом проекте, несмотря на упорно циркулирующие об этом слухи, пока остается под большим вопросом, тем не менее разговоры такие ведутся и о них стоит упомянуть. В любом случае, до середины сентября этого года, а может быть и до следующей выставки **E3**, имена всех издательств и разработчиков, которые подписали с **Sega** договоры о сотрудничестве, будут храниться в тайне. Что же касается фактов, то **Sega** официально объявила о том, что на сегодняшний день она уже подписала договоры более чем со **120** компаниями и распространила по всему миру более **1000** систем для разработки игр.

Подводя итог, стоит отметить, что хотя премьера **Dreamcast** у **Sega** удалась на славу, говорить о ее безоговорочной победе пока слишком рано. Реальных игр мы практически не видели, реальной цены пока не знаем. Даже точной даты выхода и более-менее ясного списка запланированных к выпуску игр мы так до сих пор и не выяснили. И хотя у абсолютного большинства журналистов сложилось сугубо положительное мнение об этой новой приставке, последнее слово останется,как всегда, за покупателем. А пока **Sega** удалось только восстановить статус-кво и переместить проект **Dreamcast** из разряда интересных, но ненадежных, в разряд рискованных, но очень и очень перспективных. Но для того, чтобы полностью уверить нас в том, что **Dreamcast** превратится в по-настоящему массовую систему, такую же, какой была **16**-ти битная приставка от этой же компании, **Sega** придется много чего еще сделать: показать нам несколько новых и многообещающих игр, назначить приемлемую цену приставке, доказать на деле, что ее систему будут поддерживать большинство компаний (в том числе и **Electronic Arts**) и что они действительно смогут сделать на ней нечто потрясающее. Не помешало бы **Sega** также успешно выпустить свою консоль в **Японии**, тем самым подготовив хорошую почву для штурма американского и европейского рынков. Тем не менее, история показывает, что успех любой консоли в **Европе** строится на ее успехе или неуспехе именно в **США**, а не в **Японии**. Тем не менее, нам было очень приятно услышать, что такие крупные и уважаемые японские издательства, как **Capcom** и **Konami**, уже вовсю заняты разработкой игр для **Dreamcast**, и мы надеемся, что к сентябрьской пресс-конференции **Sega** подготовит нам еще парочку приятных сюрпризов. Так что продолжайте читать наш журнал, который единственный в России будет и дальше отслеживать судьбу этой консоли и оповещать читателей о всех с ней связанных событиях. **СИ**



❶ — **Японская пресса «на ура» приняла новую консоль от Sega.**

❷ — **На этом снимке вы можете увидеть, как Dreamcast работает с освещением.**

❸ — **На одном экране одновременно вращаются несколько десятков сложных трехмерных объектов.**

ПОКУПАЕМ ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

ПОКУПКИ С ЭДУАРДОМ РАУШЕНБАХОМ

Звук! Это то, что полностью меняет атмосферу игры, настолько, что со звуковым сопровождением «**DOOM**» становится не менее, а то и более захватывающим, чем «**Quake II**» без звука. Впервые задача покупки звуковой карты у меня возникла в 1994 г., когда в гостях у Саши Курило, эксперта Мультимедиа Клуба я увидел (и, соответственно, услышал) «**DOOM**» со звуковым сопровождением, ну, а когда я узнал, что долгожданная игра «**The 7th Guest**» отказывается работать без звука (многие современные игры также отказываются запускаться, если не находят устройства поддерживающего Direct Sound) — выбор был сделан. В то время я работал программистом в гос. учреждении, и на имеющихся нескольких IBM PC XT и одной AT-286 (к которой была такая очередь, что приходилось работать по вечерам или ночью) мы как-то обходились PC-speaker'ом. Это, возможно, трудно представить нынешнему поколению поклонников игр, но первые эксперименты в области звука (**Adlib**, **Covox** и др.) произвели не меньшую революцию в нашем отношении к играм, чем новейшие достижения в этой области по улучшению качества звучания, произошедшие за последние несколько лет. Прогресс не стоит на месте, и теперь просто звукового сопровождения уже мало — хочется большего: максимально реалистичных звуковых эффектов и высококачественной MIDI-музыки, чистого воспроизведения CD-тракта и наличия хорошего эффект-процессора, удобства в настройке, качественных драйверов, и, конечно же, все это за не очень большие деньги.

Если задаться вопросом, на что в первую очередь стоит потратить честно заработанные деньги — на более быстрый процессор, новый 3D-ускоритель, жесткий диск большего размера или звуковую карту — в случае, если у вас звука еще нет, я бы отдал предпочтение именно «озвучиванию». Так что если у Вас еще нет звуковой карты — купите ее немедленно! Ну, а конкретная модель — дело вкуса и финансовых возможностей. Для малообеспеченной категории можно порекомендовать недорогие звуковые карты на основе **ESS 1868** (желательно с волновым синтезом), т.к. при цене в 15-25$ это наиболее приемлемый вариант. Для более взыскательных пользователей, надеюсь, будет интересен данный обзор наиболее значимых звуковых плат и достижений в области звука, появившихся за последнее время. Эта статья не претендует на всестороннее рассмотрение современных тенденций в развитии звуковых технологий, т.к. своей основной задачей я поставил тестирование звуковых карт применительно к современным играм (именно им посвящен наш журнал). Думаю, что для основной массы читателей главное — то, какое качество звучания они получат при воспроизведении звука и музыки в играх и мультимедийных программах, а не возможности профессионального редактирования и записи звука. Итак, во главу угла ставим качество звучания, возможность использования различных инструментальных банков, удобство и простоту установки/настройки... и, желательно, не слишком высокую цену (от 70 до 300$). Для сравнения я взял «среднюю» по всем характеристикам карту **Sound Blaster AWE 64** из-за общенародной любви к продукции **Creative Labs Inc.** и ее распространенности, хотя имеется много альтернатив, находящихся в том же ценовом диапазоне (например, **GUS PnP** или **TB Tropez Plus**), которые мне кажутся явно предпочтительнее.



О впечатлениях: по чистоте звучания понравился **AVM APEX**, но высокая цена мне кажется непреодолимым барьером для рекомендации данной карты в качестве «типичной» альтернативы для массового пользователя. Также не порадовали возможности настройки спецэффектов (лично мне не хватало эквалайзера), отсутствие выхода на вторую пару (задних) колонок и плохие драйверы.

Очень впечатлила новая плата **Montego A3D Xstream** американской компании **Turtle Beach Systems** — в первую очередь своим тембром: столь мягкий, бархатистый звук я не могу сопоставить ни с одной звуковой картой данного ценового диапазона (90 -115$), за исключением любимого Gravis **UltraSound PnP**. Если бы у **Montego** имелся дополнительный выход на задние колонки и более развитые средства настройки параметров воспроизведения и манипулирования спецэффектами — о лучшем можно было бы только мечтать! Очень надеюсь, что в ближайший год появится то, что удовлетворит всем моим требованиям, но пока что я могу вынести следующий вердикт: если вы не увлекаетесь экспериментами с параметрами звучания, и возможность загрузки дополнительных, собственноручно созданных звуковых (инструментальных) банков Вам особо не требуется — это ваш выбор! Тем более, что в связи с выходом **DirectX 6** загрузка инструментальных банков в звуковые карты на основе **Vortex A3D** будет производиться автоматически по мере необходимости (в случае, когда ПО будет содержать соответствующие инструкции). Так что, если Вы довольствуетесь двумя источниками звука (колонки, аудиоцентр или наушники) — берите, не пожалеете! **Montego** не требуется специальных ресурсов **CPU**, и благодаря шине **PCI** плата способна аппаратно обрабатывать огромные массивы аудиоданных через 32 независимых канала, что является необходимым параметром для игр нового поколения, использующих алгоритмы обьемного звучания и интерактивную музыку. Однако учтите, что для полноценной реализации алгоритма обьемного звука **A3D** даже на **Montego** (не говоря уж о других платах на основе чипсета **Vortex**) рекомендуется как минимум **Pentium 200MMX**. Хотя, повторяю, для 2-х колонок **Monteqo** дает просто поразительный эффект псевдо-трехмерного звучания.

Следующие претенденты — карты на основе **DSP DREAM**. Лично мне очень понравилась возможность изменения звучания (эквалайзер, управление спецэффектами и размещение источников звука в пространстве), легкость загрузки звуковых банков, и относительно невысокая цена (я имею в виду **Maxi Sound Game Theater 64** и **Sound Track 128 Ruby**). Как ребенок, я несколько дней забавлялся изменением тональности привычных (в CD-аудио формате) произведений, переставлял с помощью параметров настройки источников сигнала (как, впрочем, и их пространственное размещение), подгружал различные инструментальные банки. Для обеспечения качественного звучания, использовались, как передние источники звука, активные колон-

ки **Altec Lancing ACS48** (при цене около 200$ они, как мне кажется, не имеют аналогов), а в качестве задних источников сигнала, для обеспечения обьемного звучания (**Surround Sound**), использовались **Altec Lancing ACS48,** магнитола **Panasonic DT-75** (т.н. «**Кобра**»: 6 динамиков, 4 усилителя) и, можно сказать, «старожил» моего аудио-гаража **Panasonic PX-CT810** (простенькая магнитола с отделяемыми колонками и 5-строчным эквалайзеров при цене менее 80$), как правило, используемая либо на кухне, либо для поездок на лоно природы. Конечно, разница в качестве звучания заметна, но я делал это для того, чтобы понять, а можно ли обойтись высококачественным источником сигнала, располагающимся около пользователя, в комплекте с обычным магнитофоном/музыкальным центром. Оказалось, можно! Конечно, качество звучания (особенно на **RX-CT810**) оставляет желать лучшего, но если отрегулировать эквалайзер и уровень громкости так, чтобы искажения были почти незаметны, — можно сэкономить на покупке дополнительных активных колонок (обладатели стационарных колонок и среднего усилителя получают даже большее удовольствие при использовании имеющихся компонентов, чем при покупке дополнительных мультимедийных колонок). Что не понравилось: после загрузки **Windows 95,** пока не запустишь утилиту **Maxi FX 3D** — задние колонки не активизируются. И еще: звуковые (инструментальные) банки приходится заново загружать при каждом сеансе **Windows 95,** что несколько раздражает.

Таким образом из звуковых карт на основе **DREAM** я бы выделил **Maxi Sound Game Theater 64** и **Sound Track Ruby 128.** Знакомство с ними привело к тому, что впервые за последние 4 года я изменил **Gravis UltraSound** (у меня побывали все модели, за исключением **GUS Extreme: GUS Classic — GUS Ace — GUS Max — GUS PnP**). Прочие варианты (**Maxi Sound Home Studio Pro 64** и **Terratec EWS 64 S/XL**) выходят за рамки данного обзора (и по цене, и по возможностям), но те, кому хотелось бы более профессионально поработать с музыкой и звукозаписью, безусловно, заинтересуются возможностями данных устройств, т.к. они могут послужить прекрасной основой для создания домашней студии, при этом сохраняя совместимость игр и мультимедийных приложений.

Что касается плат **TB Malibu Surround 64** (обьемный звук, в которой сводится к стандартному алгоритму **SRS 3D**) и **TB Daytona PCI**, то они не произвели на меня особого впечатления, т.к. являются довольно средними по всем показателям. Хотя если вспомнить, что позиционируются они в первую очередь как альтернатива платам компании **Creative Labs** серии **Sound Blaster AWE64/Gold**, то стоит отметить, что аудиотракт в них тише, звук — лучше, и для игр или мультимедийных программ данные платы вполне подходят, так что все познается в сравнении. Ну, а про **SB AWE64 Value** и сказать нечего (о покойниках либо хорошее, либо ничего).

Заключение: **TB Montego A3D** можно рекомендовать тем, кто хочет получить хорошие звук и музыку, как говорится, «под ключ», и без особых излишеств. При этом в ее пользу есть еще один довод — это единственная на сегодняшний день звуковая плата на шине **PCI** (работает, кстати, с частотой до 133 МГц), обеспечивающая столь достойное качество звучания и набор функций, включая полную совместимость с **DOS**, поддержку всех новомодных (и грядущих) форматов **DirectX (DSL, A3D, Interactive DirectMusic, DirectSound**) и расширение до **Dolby Surround AC-3.** А ведь смерть **ISA**-шины не за горами (в спецификации **PC-98** шинный интерфейс **ISA** отсутствует).

Тем же, кто любит экспериментировать с параметрами сигнала, — **Maxi Sound Game Theater 64** (не забудьте прикупить **16Mb RAM** (25-30$), т.к. в противном случае возможности данной карты сведутся к минимуму). Кстати, за счет установленной микросхемы **ESS 1868** в **DOS**-играх вы получите очень приличный звук. Т.к. я очень люблю **HOMM2, WARCRAFT2** и некоторые старые квесты — это сыграло для меня не последнюю роль в противостоянии **Maxi Sound Game Theater 64** против **Sound Track 128 Ruby**. Для приверженцев **High-End** представит интерес **Sound Track 128 Ruby**. Больше возможностей (установка до **64Mb** памяти), более чистый звук (20-бит), наличие микросхемы **Crystal 4237** для 100% поддержки **SB Pro** и **WSS**, — но и большая цена (при установке **64Mb** памяти она обойдется вдвое дороже, чем **Maxi Game Theater 64**). Т.е. каждый может выбирать по возможностям и потребностям (вот он, коммунизм на благо народа в действии!).

Для себя я сделал следующий выбор: дома пока установил **Maxi Sound Game Theater 64** (в первую очередь из-за выхода на 4 колонки и отличного эффект-процессора с эквалайзером), а на работе (как только продам **GUS PuP**) поставлю **TB Montego A3D**, т.к. четыре источника звука в одном отдельно взятом кабинете — это уже слишком, другое дело — дома... До скорых встреч на страницах «**Страны Игр**»!

Кроме MIDI-файлов с музыкой из «**The 7th Guest**», инструментальных банков (в формате синтезатора **Dream** — более 100 Мбайт) и свежих драйверов для некоторых 3D-ускорителей, на CD, прилагаемом к данному журналу, вы найдете (возвращаясь к теме в 5 номере за 1998 год) следующие shareware-программы: очень красивый хранитель экрана **VoodooLights** для ПК с 3Dfx-ускорителем, утилиту **Video Renderer v.1.1,** которая позволяет проигрывать файлы форматов **AVI**, **MOV**, **MPG**, **VCD**, **DAT**, используя 3Dfx. Для тех, кто приобрел журнал без CD (и теперь горько сожалеет об этом) сообщаю адрес в интернет, где можно скачать **VoodooLights** и **Video Renderer**: www.3Dfx-RU.COM **NN 132** (2.6.98) и **122** (9.5.98) или по альтернативным адресам: FTP://FTP.OP3DFX.COM/PUB/3D_SCREENSAVERS/VOODOOLIGHTS11.ZIP (487 Kb) и

FTP://FTP.OP3DFX.COM/PUB/3DFX_UTILITY/DIRECTMOVIE_PLUGIN/3DFXVR11.ZIP (273 Kb)

Maxi Sound Game Theater 64

Производитель: Guillemot International.

Адрес в Internet: www.guillemot.com.

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 85 dB.

Память:
2 Mb (расширяемая до 18 Mb при установке 16 Mb 72-pin 60 ns), 405 реальных инструментов, включая 128 **General MIDI** звуков, 70 инструментальных вариаций, 207 звуков ударных, разделенных на 9 режимов ударных.



Совместимость со следующими стандартами:
General Midi, **General Standard**, **Roland MPU-401 mode UART & DLS** (DownLoadable Sounds), **Direct Sound & Direct Sound 3D** аппаратное ускорение (при использовании Direct X 5.0), **Maxi Sound 3D Positional**, **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **ESS Audio Drive**, **Enhanced full duplex**

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами (**Maxi FX Dynamic 3D**, **Maxi Bank Downloader**), **Maxi Instrument Editor**, **Maxi Instrument Downloader**, **Cakewalk Express**, **Sound Impression**, **Internet Phone**, **Pod Gold**.

Разъемы:
линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для задних колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI-interface**.

Прочее:
140 заранее подготовленных настроек, включая настройки под наиболее популярные игры с возможностью изменения параметров **Surround Sound**, спецэффектов и 4-х

Буквально за пару дней до сдачи материала в редакцию, замучившись разрываться, как обезьяна из известного анекдота (о красоте и мудрости), между **Maxi Sound Game Theater 64** и **Montego**, я принял, как мне кажется, Соломоново решение — приобрести обе, соединив линейный выход **Montego** с линейным входом **Maxi Sound**, таким образом получив очень приличный звук и отличные возможности настройки параметров. Учитывая то, что в целях экономии я приобрел **Montego** в **OEM**-варианте, при цене комплекта (**Montego+Maxi Sound**) немного ниже 200$, получился изумительный, по своим характеристикам, симбиоз.

А **GUS PnP** (тот, что на работе) я решил пока не продавать, т.к. «старый друг — лучше новых двух», а учитывая то, что пользуюсь им я крайне редко — нет смысла гоняться за всеми новинками в области мультимедиа. Для **HOMM2** его вполне хватает.

Тестирование проходило на ПК следующей конфигурации: **MB ASUS P2L97 bios 1001**, **CPU Pentium II-262.5** (75x3.5), **64 Mb SDRAM**, **Windows 95 OSR2** (RUS), **DirectX 5.0**. В качестве как передних источников звука, так и для проверки **Surround Sound** (задние), использовались активные колонки **Altec Lansing ACS-48** с усилителем нижних частот (subwoofer), а так же наушники **SENNHEISER HD 565.** Для проверки качества звучания я использовал **MIDI**-файлы с музыкой из «**The 7th Guest**», а также оцифрованные в формате **Microsoft ADPCM WAV** диски Пола Маккартни, The Beatles, Queen и Эннио Морриконе. Из игр я использовал «**Wing Commander: Prophecy**», «**StarCraft**», «**Ultim@te Race Pro**» и заставку к «**The Curse of Monkey Island**».

Инструментальные банки в формате **94B** можно взять по адресу: ftp.guillemot.com/pub/bank64/

Инструментальные банки в форматах **94B** и **DMF** можно взять по адресу: st97.cyso.net/

полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков; имеет встроенный чип **ESS1868** для реализации поддержки стандартов **ESS Audio Drive** и **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**.

Цена в Москве: 135$.

Достоинства:
проста в установке и эксплуатации, хорошие драйверы, широкие возможности **DSP Dream** — 64-голосный качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения обьемного звучания).

Недостатки:
16-битный кодек **ESS-1868** все же достаточно шумный и несколько портит (металлическая окраска) звук **Dream**, отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**, **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.

Резюме:
прекрасная звуковая плата в своей ценовой категории.

Maxi Sound Home Studio Pro 64

Производитель:
Guillemot International.

Адрес в Internet:www.guillemot.com.

DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16/18-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 91 dB.



Память:
4 Mb (расширяемая до 20 Mb при установке 16 Mb 72-pin 60 ns).

355 реальных инструментов, включая 128 **General MIDI** звуков, 189 инструментальных вариаций, 9 режимов ударных и 1 режим спецэффектов.

Совместимость со следующими стандартами:
General Midi, **General Standard**, **Roland MPU-401 mode UART & DLS** (**Down Loadable Sounds**), **Direct Sound & Direct Sound 3D** аппаратное ускорение (при использовании Direct X 5.0), **Maxi Sound 3D Positional**, **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **ESS Audio Drive**, **Enhanced full duplex**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами (**Maxi Memory 64, Maxi FX Dynamic 3D, Maxi Bank Downloader**), **Maxi Instrument Editor**, **Maxi Instrument Downloader**, **Cakewalk Express**, **Sound Impression**, **Quartz Audio Master 16**, **Internet Phone**, **Classic Rock Guitar volume 2** (песни The Beatles).

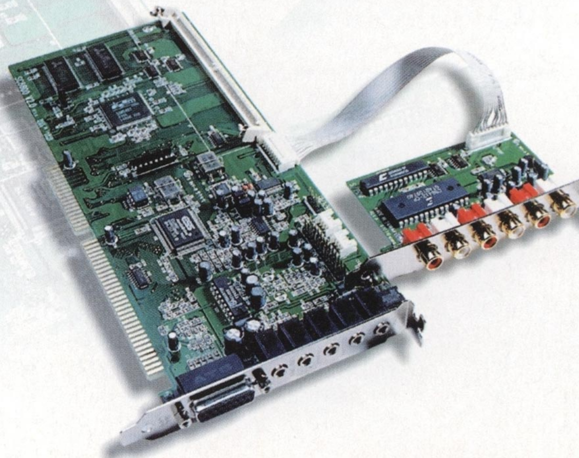
Разъемы (на основной карте):
линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:
виртуальная 16-канальная звуковая студия для многоканальной звукозаписи, цифровая дочерняя карта для цифрового стерео **S/PDIF** 44.1 kHz ввода/вывода с позолоченными разьемами с 18-bit **Burrbrown DAC**, 139 заранее подготовленных настроек, включая настройки под наиболее популярные игры с возможностью изменения параметров **Surround Sound**, спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени, простота в установке инструментальных банков; в комплект входят микрофон на подставке и кабели для подключения к **MIDI**-разьему; имеет встроенный чип **ESS1868** для реализации поддержки стандартов **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **ESS Audio Drive**.

Цена в Москве: 320$

Достоинства:
проста в установке и эксплуатации, хорошие драйверы, широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения обьемного звучания). По сравнению с младшей моделью **Game Theater 64** добавлен второй 18-битный высококачественный аудиокодек (в итоге мы имеем два входа и два выхода для звукозаписи в режиме реального времени), цифровой интерфейс **S/PDIF**. В этой конфигурации плата может рассматриваться либо как хороший вариант для **High-End** геймера, либо как начальный вариант для музыкальной студии. Быстрая загрузка семплов (это касается ВСЕХ плат на базе **Dream**).

Недостатки:
16-битный кодек **ESS-1868** все же достаточно шумный и несколько портит (металлическая окраска) звук **Dream**, кроме



того, он плохо синхронизируется со вторым 18-битный кодеком при записи двух каналов единовременно, что ограничивает его применение в редакторах типа **Cubase VST** или **Cakewalk Audio**. Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением и при записи/сведении большого числа дорожек в музыкальном ПО. Редактор инструментов довольно примитивен, да и возможности синтеза в Dream сильно уступают **Kurzweil** (**TB Pinnacle**) и даже **Wavefront** (**TB Tropez+**). Довольно жесткие ограничения на обьем используемых семплов. ОЗУ расширяется всего до 20 Мбайт — на сегодня это уже мало для серьезной работы с музыкой. Отсутствие оптических цифровых входов/выходов.

Резюме:
Прекрасная звуковая плата в своей ценовой категории.

Sound Track 128 Ruby



Производитель:
Hanmesoft

Адрес в Internet: st97.cyso.net, www.cyso.net и www.hanmesoft.co.kr.

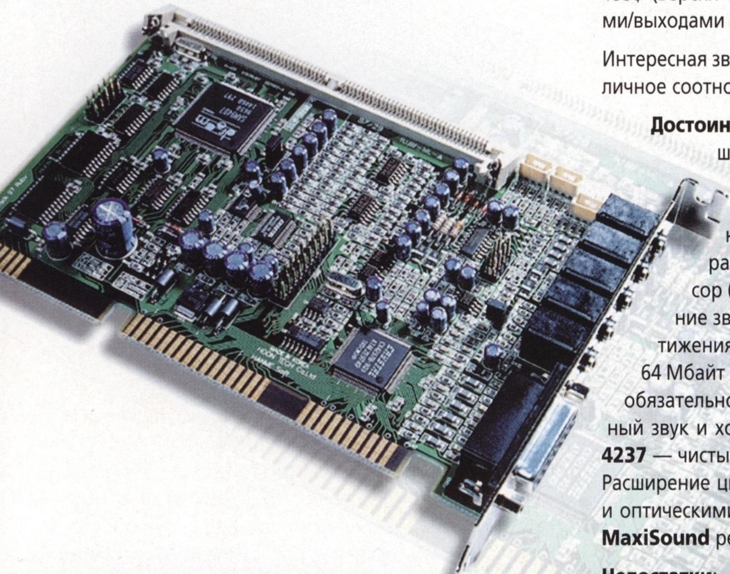
DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 20-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум:
90 dB (запись — 81 dB).

Память:
расширяемая до 64 Mb (при установке памяти 72-pin 50-60 ns), поддержка свыше 350 инструментов, включая стандартные 128 **General MIDI** инструментов.

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft Sound System, **Sound Blaster Pro**, **Roland MPU-401**, **GM**, **GS**, **XG**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами (**Hanme Easy Mixer**, **Audio Mixer**, **Mixer Proffesional**, **Hanme Multi Player**, **Input Selector**, **Control Panel**) **3D Positioning Audio Demo**, **Media Runner**, **Voyetta Multimedia Player**, **3D doppler sound Demo**, **Various Sound fonts**, **Various**



demo MIDI songs, **QSound demo files**, **Various tone color data**, **PnP management for Cryctal Chip**.

Разъемы:
линейный выход (для передних колонок), **Surround**-выход (для задних колонок), предварительно усиленный выход, микрофон, 2 линейных входа, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:
возможность изменения параметров **Surround Sound** по 6 имеющимся настройкам (Rock, Classic, Jazz, Phone, Theater, 4Q Sound), спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков, поддержка **CES** (**Cave Effect Sound**), **QSound**; включает технологию **SRS** для симуляции **3D** эффектов при использовании 2-х источников звука; поддерживает загружаемые банки в форматах: **Dream .94B**, **DMF** (**Downloadable MIDI Font**), **GM**, **GS**, **XG**, **Microsoft DLS**.

Цена в Москве:
199$ (версия с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами стоит 299$).

Интересная звуковая плата в своей ценовой категории, отличное соотношение цена/качество/функции.

Достоинства:
широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения обьемного звучания). ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 0 Мб, так что обязательно сразу купите как минимум 16 Мб). 20-битный звук и хороший 16-битный «игровой» кодек **Crystal 4237** — чистые **SB/WSS** режимы и полная совместимость. Расширение цифрового интерфейса с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами. Более удобный, чем у **MaxiSound** редактор инструментов.

Недостатки:
неудобный пользовательский интерфейс и драйверы, запутанные доступ и управление функциями, были проблемы с программным микшером (шумит, иногда подвисает при коммутации входов/выходов). Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.

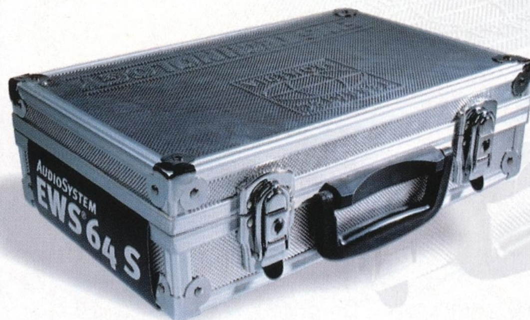
Резюме:
В обеих конфигурациях плата может рассматриваться либо как хороший вариант для **High-End** геймера, либо как начальный вариант для музыкальной студии. Ее любят многие пользователи, работающие с трекерами. Пользовательский интерфейс и драйверы требуют доработки.

Terratec EWS64 S/XL

Производитель: Terratec Electronic.

Адрес в Internet: www.terratec.net

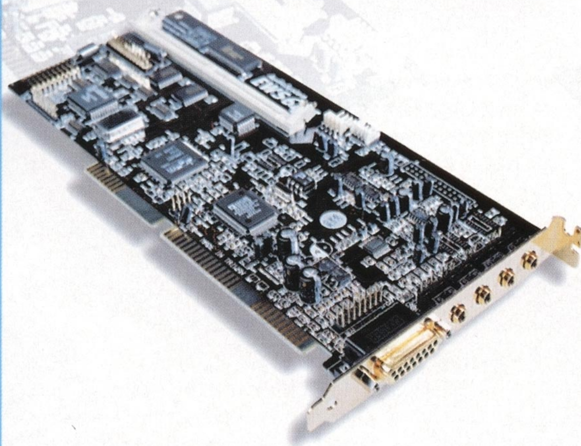
DSP RISC DREAM 50 MIPS (64-х голосный аппаратный синтез, 16/18-bit DAC)



Соотношение сигнал/шум: 88 dB.

Память:
2 Mb (расширяемая до 64 Mb при установке памяти 72-pin 50-60 ns), в комплект поставки **EWS64 XL** входит **SIMM** 4 Mb 60 ns 72-pin.

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft DirectSound, **Generel MIDI**, **General synthesizer**,



MPU-401, **Sound Blaster & Sound Blaster Pro**, **Adlib**, **Microsoft Sound System**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами (**Control Panel**, **Virtual Chennels**, **FXPanel**, **AudioInPanel**, **Control Panel**, **Set Manager**), **Ed!son Wave**, **Media Player**, **Cubasis AV**, **Music inspiration** (хотя в документации описывается редактор инструментов **ED!SON**, в комплект поставки он не включен в связи с незаконченностью).

Разъемы:
линейный вход №1 (8/16 bit, 5 kHz-48 kHz), линейный вход №2 (18 bit, 32/44.1/48 kHz), микрофонный вход с предварительным усилителем, 2 выхода: первый с предварительным усилителем, второй — линейный; монофонический вход/выход, 1 цифровой вход стандарта **S/PDIF** 32/44.1/48 kHz оптический/коаксиальный, 2 цифровых выхода стандарта **S/PDIF** 32/44.1/48 kHz; игровой порт и **MIDI**-interface; в комплект с **EWS64 XL** входит 5.25» панель (см.фото) с цифровыми входами/выходами (**S/PDIF** и оптика), выходом на наушники, 2 **MIDI** входами/выходами.

Прочее:
возможность изменения спецэффектов и 4-х полосного эквалайзера в режиме реального времени и сохранения настроек в файле конфигурации; простота в установке инструментальных банков; **Extended Full Duplex** запись до 32-х каналов во время воспроизведения; поддерживает загружаемые банки в форматах: **Dream**, **94B**, **DMF** (**Downloadable MIDI Font**), **TTS**; в комплект поставки входят аудио кабели.

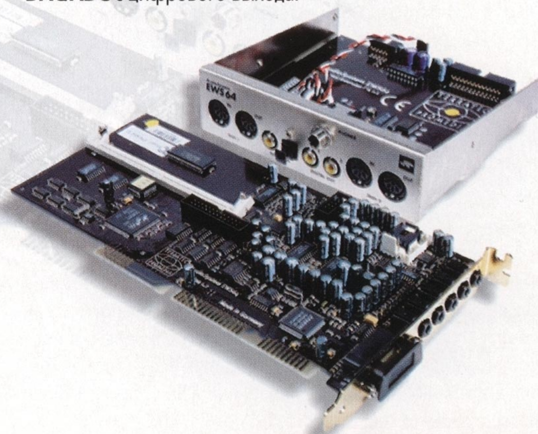
Цена в Москве: 299/499$.

Достоинства:
широкие возможности **DSP Dream**: 64-голосый качественный волновой синтез с загружаемыми сменными банками (их можно использовать как в музыкальных редакторах, так и для игр), отличный эффект-процессор (особенно важен 4-х полосный **EQ** и разнесение звукового сигнала на четыре колонки для достижения обьемного звучания). ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 2 Мб на S и 6 Мб на **XL** версиии, но рекомендуется как минимум 16 Мб). 18-битный звук и хороший 16-битный «игровой» кодек **Crystal 4237** — чистые **SB/WSS** режимы и полная совместимость. Расширение цифрового интерфейса с цифровыми **S/PDIF** и оптическими входами/выходами (у **XL** версии он реализован в виде отдельного 5.25» коммутационного блока, в котором также есть **2 MIDI** и выход на наушники. Компания **Terratec** единственная на сегодня серьезно работает над программной реализацией расширенных функций **DSP Dream** и имеет уже 6-месячную фору перед конкурентами в этой области. Так что с точки зрения перспективы именно ее платы предпочтительны, если вас интересует **Dream** как музыкальный семплер и эффект-процессор. Но сейчас ПО еще сырое.

Недостатки:
сырые драйверы и редактор патчей. Отсутствие драйверов для **Dream** под **Windows NT**. **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением.



Резюме:
В обеих конфигурациях плата может рассматриваться в основном как хороший вариант для музыкальной студии, но не игр. Пользовательский интерфейс и драйверы требуют доработки, однако демонстрируют большой потенциал. Очень удобен внешний коммутационный блок. Для профессиональной работы рекомендуется использовать внешний **DAC/ADC** с цифрового выхода.



AVM APEX

Производитель: AVM Technology.

Адрес в Internet: www.avmtechnology.com.

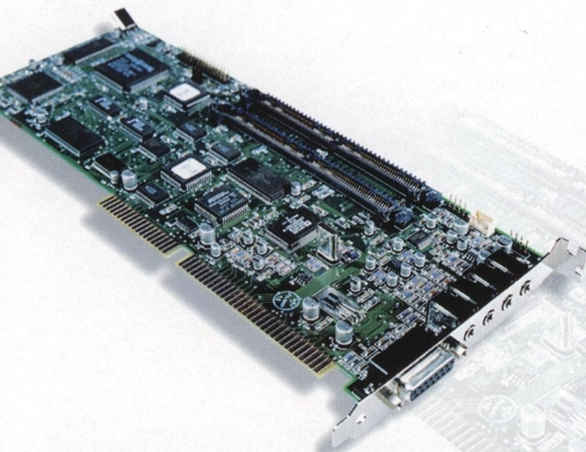
DSP Motorola 68330 10Mhz, Kurzweil MA-1 (64 Kb RAM, 64 Kb ROM (программно заменяемая), 32-х голосный аппаратный синтез, 20-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 98 dB (запись - 89 dB).

Память:
ПЗУ 2 Mb (4 Mb инструментальных сэмплов), ОЗУ, расширяемая до 64 Mb при установке памяти 72-pin 70 ns.

Совместимость со следующими стандартами: **Microsoft Sound System**, **MPU-401**, **General MIDI**, **Sound Blaster Pro**, **full duplex**, **DLS** (**Download Specification**) 2.0.

Прилагаемое ПО:



Cakewalk Express SE 5.0, **Cool Edit Pro LE**, **AVM Media Rack**.

Разъемы:
предварительно усиленный линейный выход (16-bit DAC), **Hi-Fi**, **MIDI**, линейный выход (20-bit DAC), микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI**-interface.

Прочее:
24-bit программируемый эффект процессор, запись и воспроизведение в диапазоне от 5 до 55.2 kHz с шагом настройки 1Hz, **3D Sound**, отличное соотношение сигнал/шум, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**).

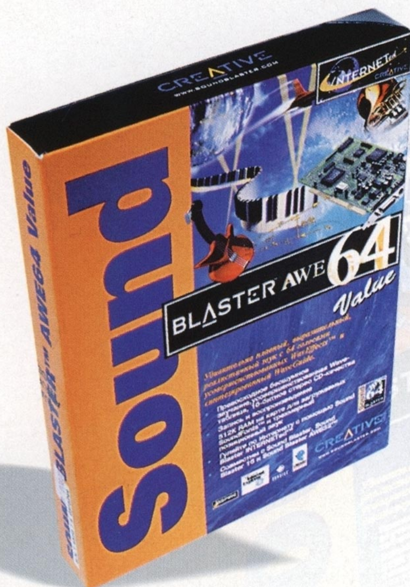
Цена в Москве: 350$.

Достоинства:
широкие возможности синтезатора **Kurzweil** — лучший 32-голосый волновой синтез с загружаемыми сменными банками (только для работы с музыкой), хороший эффект-процессор. ОЗУ расширяется до 64 Мбайт (в базовой комплектации стоит 0 Мб). 20-битный выход для **МИДИ** с синтезатора. Приемлемый банк в ПЗУ.

Недостатки:
сырые драйверы и редактор патчей. Отсутствие драйверов для **Kurzweil** под **Windows NT**. **ISA**-шина не позволяет полноценной реализации функций **DirectSound**, **DLS**, **DirectMusic** и будет загружать ЦП в играх с интенсивным звуковым сопровождением. Плохой «игровой» кодек (**Analog Devices**), на котором реализована вся звукозапись на плате.

Резюме:
еще сырая плата. Даже в доработанном виде ее можно рассматривать только как нормальный семплер для музыкантов. Звукозапись — ужасная. Зачем тогда вообще 16-битный кодек? Уж точно не для игр, за эти-то деньги! Присмотритесь лучше к **TB Pinnacle**.

Sound Blaster 64 Value



Производитель: Creative Labs

Адрес в Internet: www.soundblaster.com

DSP EMU-8000 (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 78 dB.

Память:
ОЗУ 512 kb, расширяемая до 28 Mb (ПЗУ 1 Mb инструментальных семплов:128 GM и GS совместимых инструментов, 10 различных ударников).

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft Sound System, **MPU-401**, **General MIDI**, **Sound Blaster**, **Sound Blaster16**, **Sound Blaster16PNP**, **Sound Blaster AWE32**, **full duplex**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами (**AWE Control**, **Creative CD**, **Creative MIDI**, **Creative MIDI Instrument Mapper**, **Creative Mixer**, **Creative Remote**, **Creative Wave** и т.д.), **Creative Insire**, **Soundo'LE**, **Vienna Sound Font Studio 2**, **Wave Studio**, **Creative Wave Studio 64**, **Cakewalk Express**, **Jammer Hit Session**, **Creative Keytar**, **Sound Font**, **Creative Video WebPhone**.

Разъемы:
предварительно усиленный линейный выход, линейный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт и **MIDI**-interface.

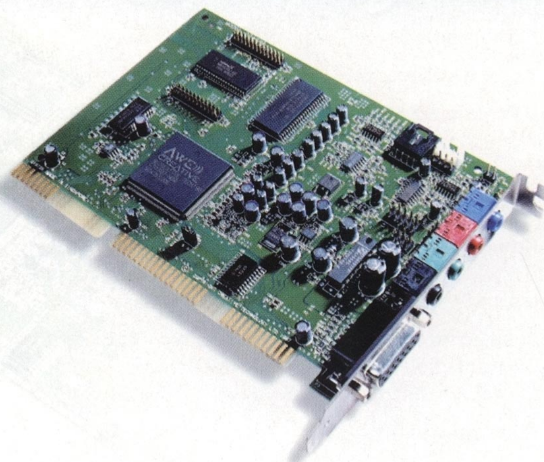
Прочее:
поддержка технологий **E-mu 3D Positional Audio**, **SoundFont**, **3DAudio** и **Creative 3D stereo Enhancement**, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**).

Цена в Москве: 85$.

Достоинства:
логотип **Sound Blaster** на коробке, уверенность, что уж **Creative** тебя никогда не «кинет» в одиночестве и без драйверов. 16-битный «родной» режим в **DOS** (**SB16**), семплер с ОЗУ до 28 Мбайт.

Недостатки:
шумит. Даже в версии **Gold**. Полный дуплекс реализован программно и довольно посредственно. Память расширяется дорогими специальными модулями. Ее все равно не с чем использовать (банков мало, практически нет), редактор инструментов в комплекте не прилагается. Базовый банк всего 1 Мбайт ПЗУ — посредственный **МИДИ**.

Резюме:
для тех, кто любит быть в большинстве больше, чем себя и свой слух.



Turtle Beach Malibu Surround 64



Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP Kurzweil (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 87 dB.

Память: ПЗУ 2 Mb (4 Mb инструментальных сэмплов).

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft DirectSound, **DSL**, **Sound Blaster Pro**, **Microsoft Sound System**, **full duplex**, **General MIDI**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами , **Voyetra MIDI Orchestrator Plus**, **MIDI Orchestrator**, **Audio Station 2**, **Audio View** (цифровой редактор), **Jam Grid**, **Audio Calendar**, **Say It!**, **Music Games**.

Разъемы:
предварительно усилинный линейный выход, микрофон, линейный вход, стерео цифровой аудио **S/PDIF** выход, игровой порт и **MIDI**-interface.

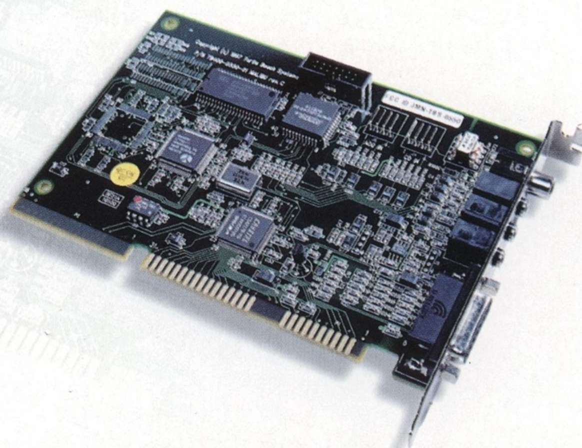
Прочее:
поддерживает технологию **SRS Surround Sound 3D** для симуляции **3D** эффектов при использовании 2-х источников звука, **FM** синтезатор, совместимый с **OPL3**, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**).

Цена в Москве: 99$.

Достоинства:
чистый звук кодека **Crystal 4237,** приемлемый волновой синтез. Цифровой выход **S/PDIF** — можно подключить 20-битный модуль или **HiFi** центр. Нормальные драйверы, в т.ч. **WinNT**.

Недостатки:
пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. А вообще, после увиденного/услышанного в **Montego** и на **Dream**, эта плата уж очень скромна по возможностям, хотя и работает хорошо и надежно.

Резюме:
прямая альтернатива **SB AWE64** на шине **ISA** для игр и мультимедиа. Уж лучше взять ее.



Turtle Beach Daytona (PCI)



Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP S3 Sonic Vibes (32-х голосный аппаратный синтез, 16-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 85 dB.

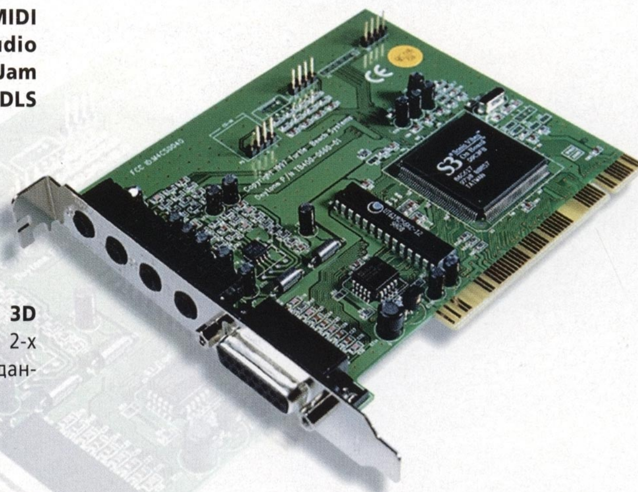
Память: использование до 10 Mb оперативной памяти.

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft Sound System, **MPU-401**, **General MIDI**, **Sound Blaster Pro** (программная эмуляция), **Microsoft DirectSound**, **full duplex**, **DLS** (**Download Specification**).

Прилагаемое ПО:

утилиты управления параметрами, **Voyetra MIDI Orchestrator Plus**, **MIDI Orchestrator**, **Audio Station 2**, **Audio View** (цифровой редактор), **Jam Grid**, **Audio Calendar**, **Say It!**, **Music Games**, **DLS Instrument Manager**.

Разъемы:
линейный выход, микрофон (моно), линейный вход, стерео вход для подключения **ISA** звуковой карты, игровой порт и **MIDI**-interface.



Прочее:
поддерживает технологию **SRS Surround Sound 3D** для симуляции **3D** эффектов при использовании 2-х источников звука, возможность передачи аудиоданных по шине **PCI** с частотой до 100Mhz.

Цена в Москве: 99$.

Достоинства:
чистый звук, хороший волновой синтез. Нормальные драйверы, в т.ч. **WinNT**.

Недостатки:
пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. А вообще, после увиденного/услышанного в **Montego** и на **Dream**, эта плата уж очень скромна по возможностям, хотя и работает хорошо и надежно.

Резюме:
см. **Montego** и больше о других платах на PCI не думай.

Turtle Beach Montego A3D Xstream



Производитель: Turtle Beach Systems.

Адрес в Internet: www.tbeach.com.

DSP Vortex Aureal A3D (64-х голосный аппаратный синтез, 18-bit DAC)

Соотношение сигнал/шум: 92 dB.

Память: 4 Mb инструментальных сэмплов.

Совместимость со следующими стандартами:
Microsoft Sound System, **MPU-401**, **General MIDI**, **Microsoft DirectSound**, **DirectMusic**, **DSL**, **full duplex**, **Sound Blaster** и **Sound Blaster Pro**.

Прилагаемое ПО:
утилиты управления параметрами, **Voyetra MIDI Orchestrator Plus**, **MIDI Orchestrator**, **Audio Station 2**, **Audio View** (цифровой редактор), **Jam Grid**, **Audio Calendar**, **Say It!**, **Music Games**, **Battle Zone** (**OEM**).

Разъемы:
линейный выход, микрофон, линейный вход, игровой порт с компенсацией скорости, с поддержкой цифровых и аналоговых джойстиков и **MIDI**-interface, гнездо для подключения модема с голосовыми функциями, **S/PDIF**, **Dolby Surround AC-3.**

Прочее:
устанавливается на **PCI** шину, возможность изменения параметров спецэффектов (**Reverb** и **Chorus**), аппаратное ускорение **DirectSound**.

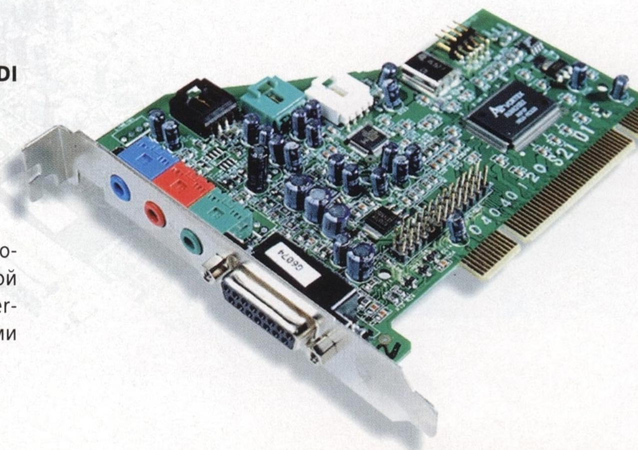
Цена в Москве: 115$(RTL), 95$(OEM)

Достоинства:
удивительно чистый 18-битный звук, отличный волновой синтез. Хорошие драйверы, в т.ч. **WinNT 4.0/5.0**, **Win98**, **DirectX 6.0** и т.п. Быстрая шина **PCI** (до 133 МГц), аппаратное ускорение ВСЕХ функций **DirectX**, классный обьемный звук **A3D**. Разъем **WaveBlaster**, коммутация различных аудиоустройств (модем, др. звуковая плата, **DVD**), расширение **S/PDIF** и **Dolby Surround AC-3.**

Недостатки:
пока не появится поддержка **DSL** — не расширяются **МИДИ**-банки. Только один выход на колонки/наушники. Требуется **Pentium MMX**. Слабый эффект-процессор.

Резюме:
лучшая звуковая плата на шине **PCI** — отличный вариант в категории до 150 долл.

СИ





LEIFHEIT
Made in Germany

5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами- удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм

SERVICE Line



$209,99
$170,99*

* -без электрического удлинителя

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd

Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.





А также в ассортименте:

-удобные столы для дома





-необходимые приспособления для компьютерной техники



-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)



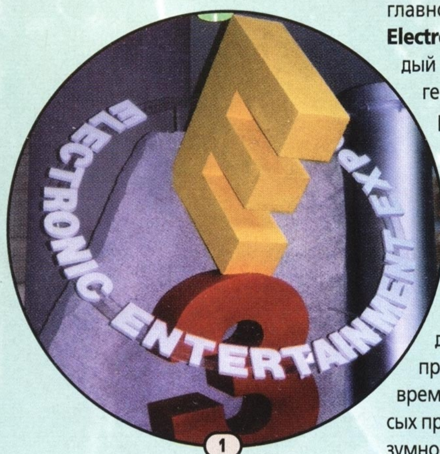


-столы для размещения периферийной и оргтехники

Дизайн и верстка ASTRON a.c. '98

E3. ВЫСТАВКА ГРЕЗ.
И немножечко игр

PS N64 PC



Нет в игровом мире события, равного по значимости самой-самой главной выставке под названием **Electronic Entertainment Expo**. Каждый год триумф продолжается, а легенды, бродящие вокруг этого шоу, распространяются на все большие территории, охватывают всех и вся. **E3** — это и есть сама игровая индустрия, то, чем она живет, на что надеется, что видит в собственном будущем. Как только появилась выставка, индустрия наконец-то обрела долгожданную солидность — превратилась в нечто большее, чем времяпрепровождение длинноволосых программистов, потребляющих безумное количество пива и других, не менее интересных напитков. Разумеется, цель ее проведения — чисто пропагандистская. Компании хотят заинтересовать игроков, журналисты пользуются случаем получить свежую информацию, а толпы народа приходят поиграть во все новинки. Результат же всегда положительный, хотя, как кажется, с каждым годом польза проведения **E3** несколько уменьшается.

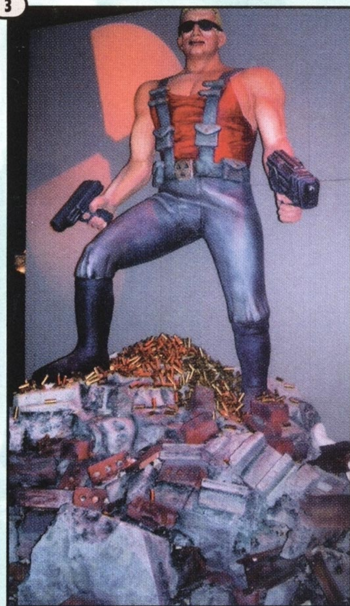
Наше издание традиционно не осталось в стороне от крупнейшего игрового события в этом году и высадило на жаркие берега Атланты крупный десант. О некоторых из проектов вы сможете прочитать подробнее на страницах специального репортажа с **E3**, а пока несколько слов о самой выставке и о том, что на ней было представлено.

В последний раз эта выставка проходит в Атланте и со следующего года переедет в Лос-Анджелес, так что ныне посетители ее смогли сказать последнее прощай безумной духоте Джорджии. По площади экспозиция была такой же, как и в прошлом году, и оба гигантских зала **Georgia World Congress Center** оказались до отказа забитыми несколькими сотнями стендов издателей и разработчиков. Как и ранее, вся элита игрового мира забралась в Западный павильон, а из действительно крупных производителей в восточном крыле оказались лишь **Sierra** и **Interplay**, да свежеобразованный **GOD**. Количество показанных на выставке игр равнялось примерно полутора тысячам, хотя из этого гигантского количества реальный интерес могла вызвать лишь сотня-другая проектов. Обилие продолжений старых и новых хитов позволяет смело обозвать этот репортаж «Выставкой сиквелов II», поскольку прошлая **E3** обладала примерно тем же количеством всевозможных продолжений. Но на этот раз дела обстоят несколько лучше. Во-первых, на **E3** было представлено весьма значительное количество долгожданных свежих игр, позволяющих говорить о том, что в индустрии намечается хоть какой-то подъем с точки зрения творческой ценности проектов. Несомненно, и качество показанных новых игр несравнимо выше прошлогоднего уровня, и, представьте себе, во время путешествия по стендам нам не пришлось слишком уж часто отворачиваться от неприглядных игр. Фактически, вообще почти не пришлось. Индустрия привила разработчикам если уж не творческий, то, по крайней мере, графический вкус, и откровенно некрасивыми проектами публику больше никто не пугает. Давайте теперь пройдемся по наиболее интересным стендам выставки и остановим взгляд на некоторых заслуживающих внимания проектах.

После прогулки по западному залу(в котором, кстати говоря, было наибольшее количество праздношатающегося народа), наиболее сильные впечатления остаются от трех стендов. **Nintendo, Sony** и **Electronic Arts**. В общем-то, все именно так, как и есть в жизни. Три игровых лидера представили такое сумасшедшее количество хорошей, отличной и гениальной продукции, что все остальные участники выставки попросту не могли с ними тягаться. Начнем с **Electronic Arts**.

Стенд компании был очень похож на прошлогодний — он был разделен на четыре равные части, по жанрам, в ко-







1 — официальный логотип выставки. Трехмерность мягко напоминает на то, что за игры правят сеггодня балом.

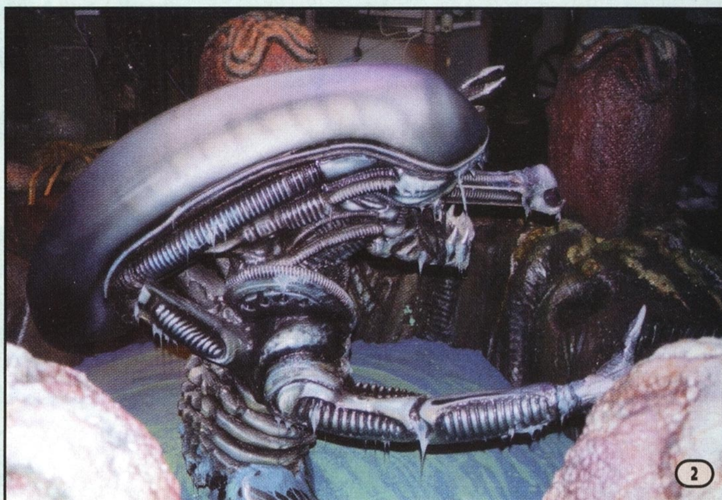
2 — Наш корреспондент в США (Эммануил ЭДЖ) в какой-то мере поклонник восточных единоборств .

3 — Оригинальное смешение жанров в Duke Nukem Time to Kill, где главный герой бегает по лабиринтам на манер Лары Крофт. Ну, а на стенде GT — стоит в такой же позе...

4 — Наш друг — Duke — с удовольствием читает «Страну Игр».

Сергей ОВЧИННИКОВ





1 и 2 — На E3 всего в достатке — и воскресших собак-убийц и чудовищ, успевших трижды возродиться. Теперь же они решили стать интерактивными. Только не это!

3 — SimCity 3000 завлекал традиционно-шикарными декорациями и живым мэром одного американского мегаполиса.

4 — На E3 были и игры для самых маленьких...

5 — Sega Rally 2 — как обычно, вершина.

6 — И зачем тебе, спрашивается, настоящая машина?

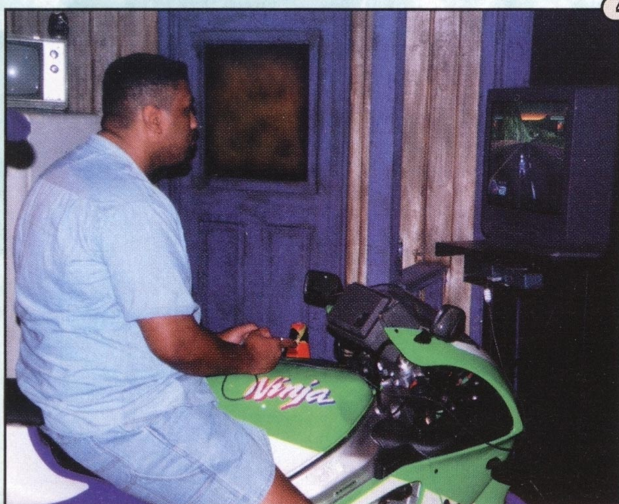
торых **EA** преуспевает более всего. Симуляторы, стратегии, спортивные игры и все остальное — вот представители секторов стенда. Самой интересной и неожиданной разработкой я бы назвал версию **Need for Speed 3** для **PC**. С прекрасно реализованной поддержкой **3D**-акселераторов, возможностью играть не только за гонщиков, но и за полицейских, и по-настоящему интересными трассами эта игра имеет все шансы покорить мир гонок для **PC** и стать такой вехой в истории, как и первая часть **NFS**. Также, помимо **Dungeon Keeper II, Alpha Centauri, Prax War** и **Ultima Ascension**, о которых подробно вы сможете прочитать в репортаже, **EA** сумела заинтересовать публику отличной версией **NBA Live'99**, для которой был создан совершенно уникальный движок, позволяющий разработчикам достичь максимальной детализации и точности физической модели. Особое место в экспозиции занял **Trespasser: Jurassic Park**, впервые представший перед публикой в играбельном виде. Этой игре, разрабатываемой **Dreamworks Interactive**, была выделена особая территория на стенде, вне всяких категорий. Хотя площадь, занимаемая игрой, и не была очень большой, показанное просто завораживало. Обещанный основанный на реальной физике движок в действии. Что поразительно — он действительно работает. Ничего подобного Trespasser на выставке не было, так что наш приз ожиданий, если бы такой существовал, неминуемо бы оказался в распоряжении команды **Dreamworks**. Только вот самой игры пока что нет, и ждать нам ее, по всей видимости, предстоит еще очень долго.



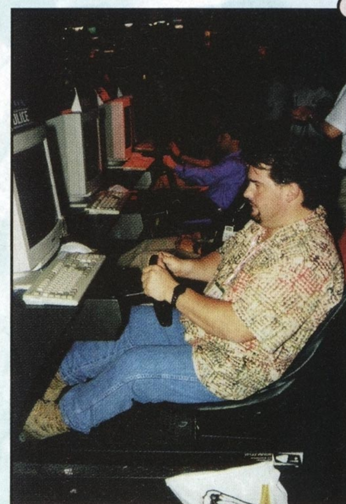
Nintendo в этом году решила показать всему миру, что игр на ее приставке не так уж и мало, как кажется, и посему стенд был просто-таки переполнен новыми и даже несколькими старыми игрушками. Помимо **Zelda**, оказавшейся «хорошей» игрой, по словам одного из пресс-менеджеров, **Nintendo** выдала залп **Mario**-клонов, один другого красивее, возглавлявшийся полной версией **Banjo-Kazooie**, которая, видимо, сразу после выставки ушла в печать. Другим проектом, представленным **Rare, был Twelve Tales: Conker's Quest 64**, о которой мы уже писали в журнале. Игру никак нельзя назвать оригинальной, но при полном подражании идеям **Mario** она все же умудрилась показать несколько интересных находок — к примеру, катание на бочках или весьма привлекательное скакание по мостикам высоко в горах. При этом игра выглядит еще более детской, чем **Banjo-Kazooie**, и, по всей видимости, предназначается для младшего возраста. Это больше бродилка, чем платформер. **LucasArts** представила свой второй проект на **N64** — очередные «Звездные Войны», теперь под названием **Rogue Squadron**. Это трехмерная стрелялка со свободой передвижения, очень похожая на **StarFox**, однако, сделанная подобротнее. Хотя, конечно, с атмосферой **StarWars** она не очень-то вяжется. Игра, кстати, одновременно выйдет и на **PC** в конце этого года.

Большое внимание привлек показанный наконец-таки **Color Gameboy**. Эта новая портативная система от **Nintendo**, которая появится в продаже в конце ноября, способна демонстрировать на жидкокристаллическом экране производства компании **Sharp 56** цветов. Несколько увеличилось и разрешение. Конкретных экземпляров игр представлено не было, но точно известно, что для пришествия на **Color GameBoy** во всей цветовой красе готовится Wario и еще несколько известных героев. Немного разочаровало известие о задержке выпуска платформы(первоначально премьера планировалась на август), но в остальном будущее нового **Gameboy** пока представляется безоблачным.

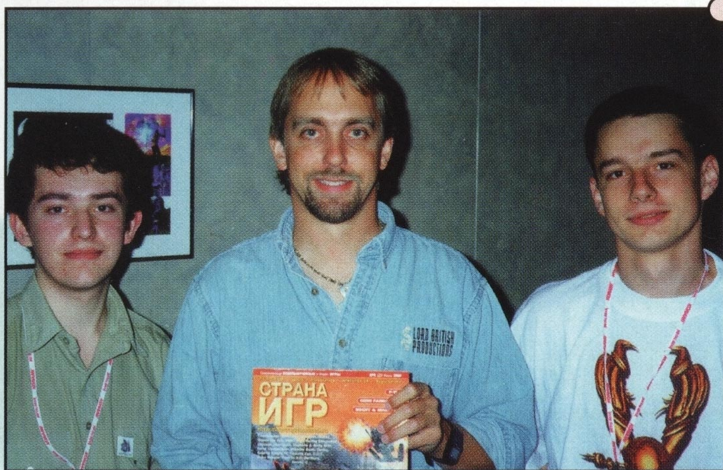
Компания **Sony** порадовала посетителей просто огромным количеством новых игр. Больше всего посетителей

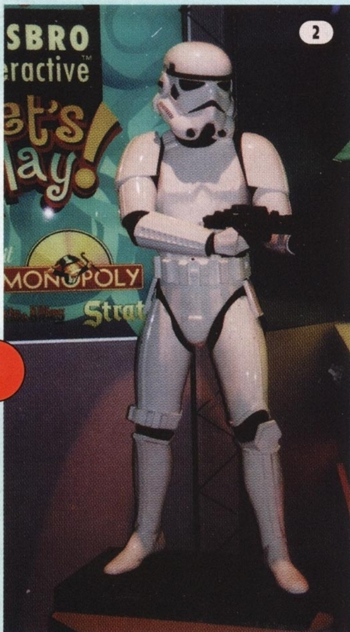


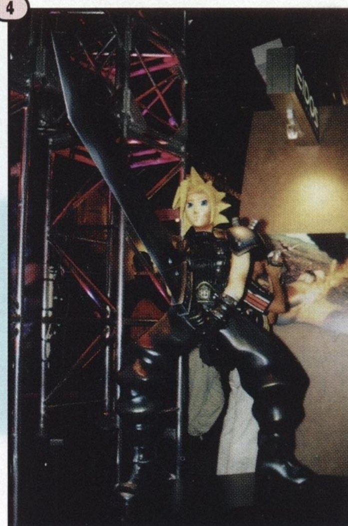




Сергей **ОВЧИННИКОВ**







этого, приятное впечатление на гигантском стенде **Sony** произвела юмористическая бродилка **MediEvil** со скелетами, магией и отличной графикой, а также детская аркадка **Spyro the Dragon** с красочной графикой и несложными уровнями.

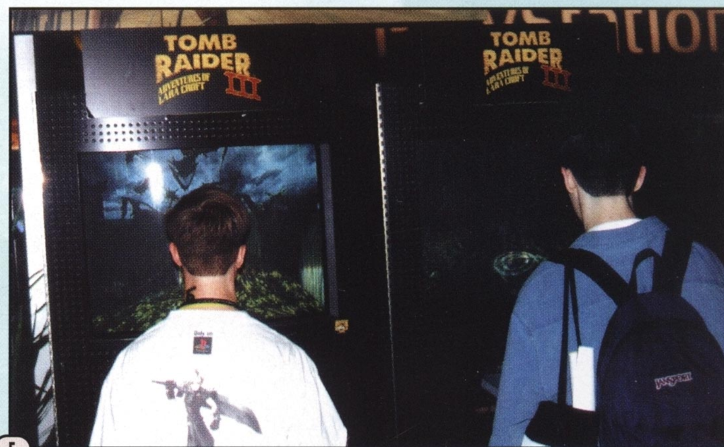
Sierra порадовала крайне сбалансированным набором действительно очень неплохих игр. Помимо уже успевшего засветиться чуть ли ни в каждом игровом издании **Half-Life**, наконец-таки продемонстрировала все свои способности и явную готовность к скорому выходу, **Sierra** показала что-то вроде демо-версии своего уже успевшего стать легендарным проекта симулятора **Babylon 5**, и хотя смотреть там пока было не на что, интерес аудитории игра вызвала невероятный. Ничуть не хуже **Half-Life** смотрелись два суперхита **Gabriel Knight III** и **King's Quest VIII** — оба сделанные на роскошнейших движках. Приятно было также и то, что прямо на стенде обе игры представляли их главные дизайнеры — Джейн Дженсен и Марк Сейберт (правда, в последнем случае мы бы предпочли увидеть Роберту Уильямс, но что поделаешь). Из игр **Blizzard** отметить особо нечего. Конечно, был **Diablo 2**, но особенного впечатления он на нас не произвел, так что... простите. Еще компания демонстрировала **expansion pack** для **StarCraft** под названием **Brood Wars** с новыми юнитами и типами территорий.

заинтересовал новенький, с иголочки **Crash Banicoot 3** со странными восточными мотивчиками; разумеется, суперхитовый **Metal Gear Solid**, понравившийся если не всем игрокам, то большинству из них. Мощную линию высадки на американский рынок выставила новообразованная **Square Electronic Arts**, с целой волной свежих, только что появившихся или еще даже не вышедших в Японии игр. Зрители радостно всматривались во впервые показанную в США **Parasite Eve** и ее гениальные мультики и радовались будущему сентябрьскому релизу игры. Никто как бы и не вспомнил, что первоначально **Parasite Eve** намеревалась выйти в Японии и в США одновременно. Также **Square** представила свою новую **RPG Xenogears**, судьба которой за пределами Японии решилась только перед началом выставки, и свежайшую полностью полигонную **action/RPG Brave Fencer Musashi**, выходящую осенью. Также показывался публике и **Bushido Blade II**, а на специальной пресс-конференции журналистам продемонстрировали двухминутный ролик из **Final Fantasy VIII**, которая, увы, до конца следующего года на английском языке не выйдет, несмотря ни на какое партнерство с **EA**. Помимо



GT Interactive, озадачившая всех своей сделкой с **Virgin**, также демонстрировала весьма сильную линейку игрушек. Помимо **Unreal**, завоевавшего множество наград за техническое совершенство, в форме видеороликов перед зрителем предстали давно ожидаемые **Duke Nukem Forever** и **Prey**. И если первый на видео выглядел весьма неплохо, то второй, честно говоря, достаточно простенько. Но поскольку реальных игр представлено не было, то и говорить пока не о чем. Как ни странно, игрой, которая понравилась всем без исключения, стала **Oddworld: Abe's Exoddus**, свежий платформер из мира **Oddworld** с уникальными новыми функциями общения. С целью показа этой игры **GT** даже выстроила отдельный стенд с небольшим кинотеатром. Кстати, о кино. Компания **Matsushita**, издревле присутствующая на **E3** под своей торговой маркой **Panasonic**, ввиду отсутствия игр как таковых (небольшую часть игрушек представила лишь входящая теперь в структуру компании **Ripcord Games**), решила потешить посетителей отличным кино и демонстрировала последние технологии стереовещания. Надо сказать, что компьютерный ролик со съемками морской жизни в стереоварианте выглядел действительно замечательно. Вот только к играм это имеет не самое большое отношение.

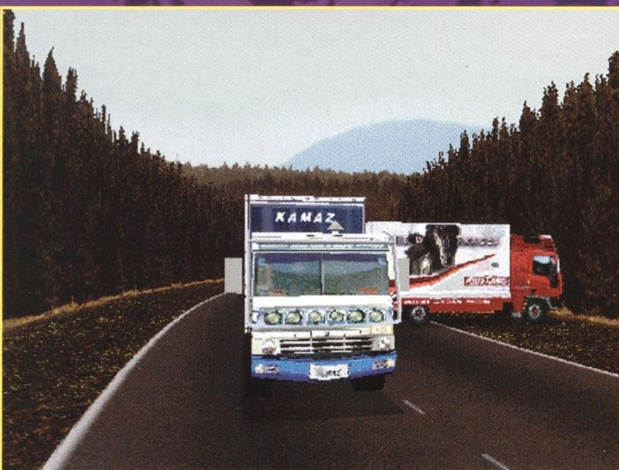
Eidos Interactive сделала упор на очередной **Tomb Raider**. Гигантское количество полуобнаженных девиц в соответствующей форме незабвенной Лары несколько оттеняло легкую недоделанность очередной версии **Tomb**

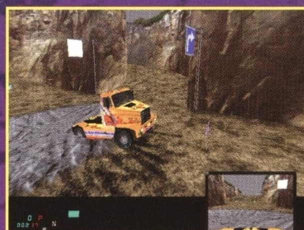


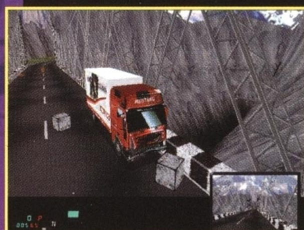


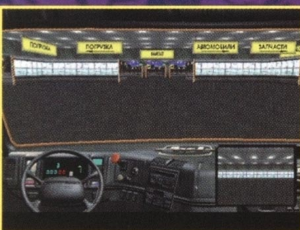
1 — Приятно сказать: «Я (слева) и Ричард Гарриот (в центре)»... Ну, и ЗАВХОЗ (справа), конечно.
2 — А вот это не Lucas Arts, хотя все признаки налицо. Hasbro тоже любит StarWars.
3 — Стенд Sony с гигантскими мониторами.
4 — Final Fantasy популярна как никогда.
5 — Tomb Raider III еще не доделали — но уже впечатляет.
6 — У Eidos, как обычно, самые красивые девушки. Лара, выходи!

Сергей ОВЧИННИКОВ


KAMAZ










WILD BULL
WILD BULL


MASTER

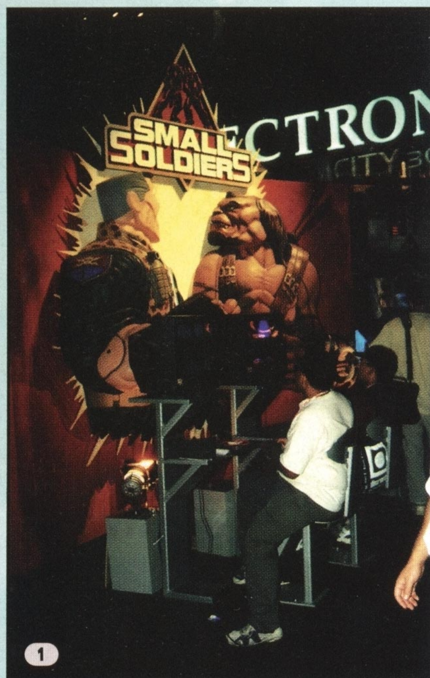





ROAD DRAGON



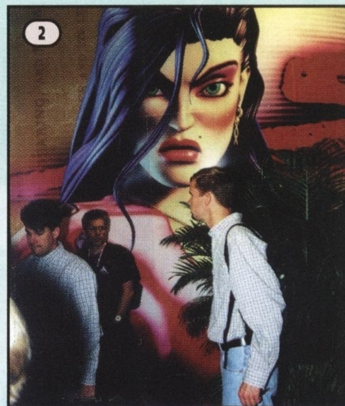

Globetrotter
VOLVO
FH12



Raider 3. Хотя, конечно, определенный прогресс имеется. **Daikatana** Джона Ромеро в результате была загнана в какой-то дальний угол, что, разумеется, некоторым образом сказалось на популярности игры на выставке. Фактически, на новое произведение **Ion Storm** пришла поглазеть лишь пара сотен журналистов, что для **E3** — капля в море (всего выставку посетили **42** тысячи человек). Увидевшим же игру показалось, что она, как бы это правильнее выразиться, отдает сатанизмом, причем, весьма и весьма существенно. Так что о широте аудитории говорить не приходится. Тем более, что, как и в любом **3D Action**, ролевые аспекты игры скорее намечены, чем реализованы.

О присутствии Sega на выставке скорее можно было бы узнать с помощью гигантского стенда этой компании, поскольку особенного количества игр представлено не было. Ввиду предстоящего переключения внимания на следующую приставку **Dreamcast**, которую, кстати, особо избранным разработчикам и издателям показывали в секретном бункере, **Sega** ясно дала всем понять, что в США **Saturn** официально (и неофициально тоже) полностью мертва, показав на приставке всего две игры на всем стенде. Правда, игры очень хорошие — в некотором роде революционные **RPG Panzer Dragoon Saga** и гонку/леталку/бродилку **Burning Rangers**, последнее творение создателя Соника **Yuji Naka**. Большой кусок стенда отхапала компания **NEC**, вовсю рекламировавшая новое поколение акселераторов **PowerVR**, особо адаптированная версия которых вошла в состав **Dreamcast**. Собравшаяся толпа соревновалась на громкость выкриков «**PowerVR**» и получала в подарок за напряжение голосовых связок майки с символикой компании и акселератора. Из игровых автоматов мы также не смогли увидеть чего-либо выдающегося, кроме, разумеется **Sega Rally 2**, тоже впервые показывавшейся на выставке. Вдоволь наездившись бесплатно на этом прекрасном автомате, мы можем сказать лишь одно: отличная игра. Остается теперь дождаться, когда ее смогут привезти к нам в Россию, если это, конечно, когда-нибудь произойдет. Опечалило то, что больше ни одной новинки представлено не было. Неприятно было смотреть и на **PC**-версии гонок **Sonic R** и **Sega Rally 2**. Если первая отличалась отсутствием поддержки **3D**-акселераторов, то вторая оказалась попросту недоработанной, причем, до такой степени, что количество полигонов, вываливавшихся за секунду с экрана, вполне сопоставимо с производительностью какой-нибудь приставки, **PlayStation**, к примеру.

Ну вот, пожалуй, и все. Разумеется, содержанию хоть каждого стенда на выставке можно посвятить больший обьем, чем вся эта статья, но, к сожалению, на полное описание не хватит ни времени, ни сил. Подробнее о самых интересных проектах вы сможете прочитать в репортаже на следующих тридцати страницах, а также в следующем номере нашего журнала. **E3'98** закончилась. До встречи на **E3'99**!



1 — Новый проект DreamWorks по еще не вышедшему фильму Small Soldiers.

2 — SiN — это она. А еще сильный multiplayer.

«ЖЕЛЕЗО»

PC

Майк ФЕДОРОВ aka ЗАВХОЗ

На E3 была анонсирована первая видеокарта, использующая Savage-3D — Hercules Terminator BEASTTM

По собственным впечатлениям могу сказать, что картинка в Quake2 выглядит лучше, чем на 3Dfx. Плюс использование новой технологии компрессии/декомпрессии текстур позволяет существенно(до шести раз) снизить потребность в текстурной памяти, а так же обьемы информации, передаваемые по шине данных. При мне эта технология демонстрировалась на примере Quake2, для которого был специально разработан уровень с большими текстурами (>12Mb). Voodoo2 там чувствовал себя не очень уверенно(25-30fps), зато Savage выдавал до 60. По словам PR manager S3, к моменту выхода первого серийного продукта на базе Savage(а произойти это должно в середине июля) будут готовы драйвера Direct3D v6 и OpenGL v1.2 Причем, и та и другая спецификации будут поддерживаться полностью. Помимо высокой скорости работы с 3D, в этом чипсете есть масса всего хорошего. Sprite и Edge anti-aliasing, Texture Morphing, Environment Mapping. Плюс Savage3D, это не только 3D, но и 128-битный акселератор 2D-графики. Указывается некая мистическая акселерация проигрывания MPEG-2, однако на мой прямой вопрос, есть ли аппаратный декомпрессор, мне ответили, что речь идет не о нем, а о чем-то другом, но тоже очень хорошем. TV-выход, причем, с поддержкой HDTV. Возможность установки 2, 4 и 8Mb-ного кадрового буфера позволяет использовать разрешения вплоть до 1600x1200x32bit. Ориентировочная розничная цена на Hercules Terminator BEAST заявлена $199. Безусловно, это не мало, однако если все, что мне рассказывали(а в том, что показывали, сомневаться не приходится) действительно имеет место, то устройство стоит этих денег. Осталось только услышать мнения независимых экспертов.

Есть и еще одна немаловажная новость из области 3D акселераторов. В результате неофициальной беседы на стенде 3Dfx косвенно дали понять, что фирма все же обеспокоена своим положением на рынке. Ведь уже готова или в самое ближайшее время появится куча конкурентов. Например, Matrox G200, S3 Savage 3D, Nvidia Riva 128, Intel i740, которые даже если и уступают Voodoo2 в производительности, тем не менее, могут представить серьезную угрозу, если на них будут установлены сравнительно низкие цены. А анонсировать свои новые разработки 3Dfx не может, потому что такое заявление весьма пагубно отразится на продажах уже существующих — Voodoo и Voodoo2. Остается только снижать цены. Думаю, со мной многие согласятся, если я скажу, что на самом деле уже давно пора было это сделать. Покупать 3D-акселератор (пусть и очень хороший) за $300 — это все же дороговато. И хотя сейчас, продав более 4-х миллионов чипов, они удерживают 85% рынка 3D-акселераторов, однако, как ни странно, именно в настоящий момент ситуация становится все более и более не ясной. Дело в том, что если раньше многие 3D-игры использовали «родной» для 3Dfx API — «Glide» (например, Tomb Rider), то в настоящий момент основной платформой для разработок становится Direct 3D или OpenGL. А после выхода Windows98 и DirectX v6 ситуация для 3Dfx станет еще сложнее. Таким образом, уже осенью ситуация на рынке 3D-устройств начнет нормализовываться, т.е. люди смогут покупать не то, что производит монополист, а то, что их больше всего устраивает с точки зрения «цена/производительность», ну или с какой-нибудь другой точки :)

Теперь про AMD. Эти ребята стараются как могут, но, к сожалению, до сих пор по тем или иным причинам они не успевали за скоростью локоматива Intel. То опоздав со своим процессором пятого поколения, то недооценив значения скорости FPU(блока вычислений с плавающей точкой), но даже теперь, после выхода их последней новинки - процессора K6-2, AMD может пролететь. По словам AMD, их новый процессор(в прошлом известный как K6-3D) всем замечателен. Он имеет производительность, сравнимую с Pentium II(по крайней мере при соответствующих частотах). K6 дешевле своего конкурента примерно на 25%. Казалось

COMPUTERS – DIGITAL VIDEO – DIGITAL AUDIO – 3D GRAPHICS – VIRTUAL REALITY – MULTIMEDIA

Всё познаётся в сравнении... ...Выбери себе лучшее!

Guillemot



MaxiSound GameTheater 64
MaxiSound HomeStudio 64 Pro

Hanmesoft



Sound Track 128 Ruby
Sound Track 128 Ruby DIO
Sound Track 128 PCI

TerraTec



AudioSystem EWS64S
AudioSystem EWS64XL

Yamaha



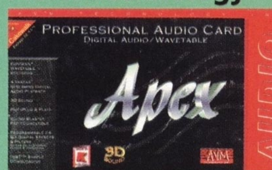
DB-50XG
SW-60XG

Turtle Beach



Daytona PCI
Malibu Surround 64
Montego A3D Xstream
Multisound Pinnacle

AVM Technology



Apex
Apex Pro

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

для игр, мультимедиа и музыки

- широчайший ассортимент
- профессиональные консультации
- системная интеграция



Мультимедиа Клуб – дистрибутор мультимедийного оборудования №1

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис+»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Диалан»** (Савеловский компьютерный рынок) 784-7244 • **«Формоза»** (м.Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • **"Диал Электроникс»** (м. Китай-Город) 916-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м.Авиамоторная) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок,** место С-14

Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 361-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"Кит»** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

GRAVIS

World Leader in PC Game Controllers

Blackhawk

- 4 быстродействующие кнопки – полный контроль над огневой мощью
- Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором
- Демпфированное колесо для точного управления газом
- Тяжелое устойчивое основание

TOTAL COMMAND – COMPLETE CONTROL

Firebird 2

- 8-ми позиционный переключатель обзора
- Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором
- 13 программируемых кнопок для быстрого управления без использования клавиатуры
- Руль высоты и сектор газа (с Т-образной рукояткой) – для точного управления полетом
- Тяжелое устойчивое основание
- Настраиваемая жесткость рукоятки – гарантия удобного управления

HOME STUDIO – SAMPLE CDs – TEST LABS – PROMOTION – ADVERTISING – WWW – CONSULTING

бы, все классно. Беги покупай. Но!..

Intel весьма и весьма активно гнет свою линию в сторону распространения Slot1. Т.к. это собственная разработка Intel, то, следовательно, AMD для ее использования потребуется лицензия. AMD не желает покупать лицензии, пытается убедить всех в том, что Socket7 дешевле и ничем не хуже. Возможно. Но судя по всему, он ничем и не лучше. Хотя он и дешевле, но за Slot1 стоит весь авторитет Intel. В конечном итоге, AMD в очередной раз выступает в качестве производителя «оборудования для бедных». Забавно то, что, возможно, предлагаемые ими(AMD) решения действительно ничем не хуже того, что предлагает Intel, но т.к. у большинства людей давно и прочно сидит в голове простая истина, что: «дешево и хорошо не бывает», AMD в который раз рискует оказаться у разбитого корыта. Тем не менее, у AMD в запасе один хороший ход. Их новая технология 3Dnow!. Помните, как в свое время Intel раскручивал свой MMX? Брались разработчики, им давались некие бонусы за то, чтобы они делали свои продукты заточенными под использование MMX. Если вспомнить как следует, то окажется, что крику было много, а результата практически никакого. Нет, нельзя сказать, что Intel-у совсем не удалось реализовать этот план. В свое время многие российские разработчики игр успели в этом поучаствовать, получив за это доступ к современному оборудованию и технологиям. И вот сейчас, когда Intel все еще носится с MMX, как с писаной торбой, AMD начинает раскручивать своей собственный «новаторский» набор инструкций 3Dnow! Основное их предназначение — аппаратная реализация алгоритмов, используемых при расчетах трехмерных сцен и обьектов. Казалось бы, кому нужна такая новинка в эпоху 3Dfx. Но на самом деле все не совсем так. Intel начал рекламную компанию MMX задолго до выхода P55C (первого процессора с технологией MMX). Однако, в то время рынок еще не был подготовлен к подобным новшествам. К тому же, сначала сам Intel долго задерживал выход нового чипа, а потом выяснилось, что и особо революционного в этой технологии ничего не было. В конечном итоге, практически никто из серьезных разработчиков не стал использовать MMX. Это было тогда. Сегодня-же 3Dnow! входит на рынок с совершенно иным распределением сил. 3D это модно, 3D нужно всем и всюду. Разработчики и программисты устали от 3Dfx, они хотят новых решений и технологий. Очень многих не удовлетворяют те ограничения, которые присущи современным 3D-акселераторам. Более того. Программистов не устраивают не только технические характеристики, вроде обьема текстурной памяти, но их не устраивают сами алгоритмы рендринга, приводящие к тому, что все спецэффекты в играх выглядят совершенно одинаково. Короче, если раньше все радовались, что 3D-акселераторы могут делать все сами, то теперь все ругаются и хотят иметь возможность делать все самостоятельно. И в этом случае технология 3Dnow!, похоже, оказывается весьма кстати. В качестве доказательства приведу список фирм, обьявивших о своей поддержке этой новинки:

Crack dot Com, Criterion Studios, Digital Anvil, Dreamworks, Epic Megagames, ESS Technology, Gremlin, GT Interactive, id Software, Kalisto, LucasArts, Microprose, Microsoft, Pegasus, Psygnosis, Rage, Silicon Graphics, Shiny Entertainment, Sony Interactive, Westwood Studios плюс производители железа, которые собираются оптимизировать свои драйвера для 3Dnow!: 3Dfx, Aureal, Nvidia, Matrox, Trident, Acer, Hitachi, IBM, Acer, VIA. Не знаю, как вас, уважаемый читатель, но меня сей список впечатляет. В конечном итоге, если у Intel'а начнет потихоньку подрастать конкурент, то ничего плохого в этом не будет, а даже наоборот. Даешь конкуренцию! Дави монополистов!

Игровые контролеры

В этой области ситуация тоже интересная. Крупные фирмы, такие, как CH Products и Thrustmaster, ничего принципиально нового на E3 не демонстрировали. Зато куча молодых и нахальных фирм показывали свои новаторские разработки. Были там интересные вещи, были совершенно безумные. В большинстве своем, это монстрообразные устройства, по мнению разработчиков, предназначенные для 3D action. Самое забавное, что даже те люди, кто пытался их демонстрировать, представляя самих разработчиков, зачастую были не в состоянии исполнить что- нибудь вроде Rocket Jump, не говоря уж о каком либо более-менее серьезном сопротивлении «мышистам» в DeathMatch. Единственным исключением, пожалуй, можно было бы назвать PanzerXL — комбинацию трэкбола и джойстика. Тут идея состоит в том, что трекбол предназначен для управления головой, а джойстик — для движения в плоскости. Куча удобно расположенных кнопок (на рукоятке джойстика), это безусловный плюс, однако, время, требуемое для переведения джойстика из одного состояния в противоположное (например, из крайне левого положения в крайне правое), несравненно больше, чем это же можно сделать с помощью клавиатуры. Т.е. в течении некоторого времени (для DeathMatch довольно значительного) игрок стоит на месте без движения, и времени этого вполне достаточно, чтобы огрести полноценный заряд из railgun. Короче, даже эта разработка (повторю — самая жизнеспособная) пока не производит впечатления серьзного конкурента мыши. Однако, самое дикое впечатление на меня произвело устройство под названием Titan's sphere. Представьте себе вертикально стоящий бублик (тор) диаметром около 30 сантиметров, по обе стороны которого торчат две ручки с кнопками. Одна предназначена для передвижения в плоскости, другая — для вращения головой. Этого монстра необходимо класть к себе на колени, потому что по столу ОНО катается, держать его только руками не получается. Так вот. Человек, который демонстрировал «достоинства» этого чуда, только при мне в течение 15 минут пытался пройти первый уровень Jedi Knight. Чего с ним только не происходило... Его убивали, он срывался в пропасть, он не мог войти в дверь и т.д. и т.п. На мой вопрос, а есть ли вообще люди, которые в состоянии этим пользоваться, бедняга только пожал плечами :)

В итоге резюме будет следующим. С джойстиками, рулями, педалями и геймпадами все более-менее ясно. Тут идет упорная борьба, но ничего принципиально нового изобретено уже, вероятнее всего, не будет. В результате, все пытаются «открыть новую нишу» в лице контролеров для 3D action. Однако, все крупные фирмы идут традиционным путем, вроде попытки добавить еще одно колесико к джойстику или геймпаду, и в результате все это сооружение становится вообще ни к чему не пригодным. Попытки придумать что-либо кардинально новое, больше напоминают плод работы воспаленного мозга каких-то сумасшедших ученых, нежели устройства, рассчитанные для повседневного использования в бою.

Теперь про пресловутый Force Feedback или про «джойстики с отдачей». Наверное, я ничего не понимаю, но кайфа в этой технологии я особого не вижу. Да, это действительно прикольные ощущения, когда при стрельбе ты чувствуешь, как дергается ручка или дрожит руль при езде. Но уже через три дня я отключил это все на фиг, просто потому, что мне надоело. Более того, это стало меня раздражать. Почему меня постоянно «трясут»? Я понял, что я хочу просто лететь безо всяких коллизий и не мучаясь с постоянно сбивающимся от моей собственной стрельбы (!) прицелом. Почему теперь при вождении автомобиля я должен прикладывать вдвое больше усилий, чем раньше? Я не претендую на обьективность, но лично мне этот Force Feedback не нужен. Кстати, на E3 демонстрировалась и мышка, которая слегка подпрыгивала при пересечении границ окошек и проч. В принципе забавно, но не за $99.

А для того чтобы подвести итог, скажу следующее: «Дорогой читатель! Прежде чем сломя голову бежать в магазин за очередным широко рекламируемым «Super... Force... 3D!!!», попробуй взять его на парутройку дней для тестирования». Вполне может оказаться, что выкладывать $50-$200 за то, что там наворотили, не только не стоит, но даже опасно для здоровья и душевного равновесия. СИ

Майк **ФЕДОРОВ** aka **ЗАВХОЗ**

INDIANA JONES and the INTERNAL MACHINE

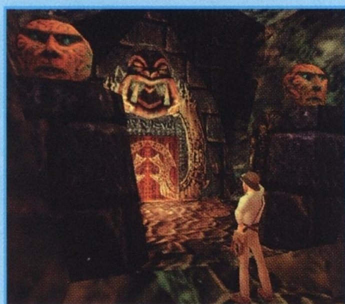


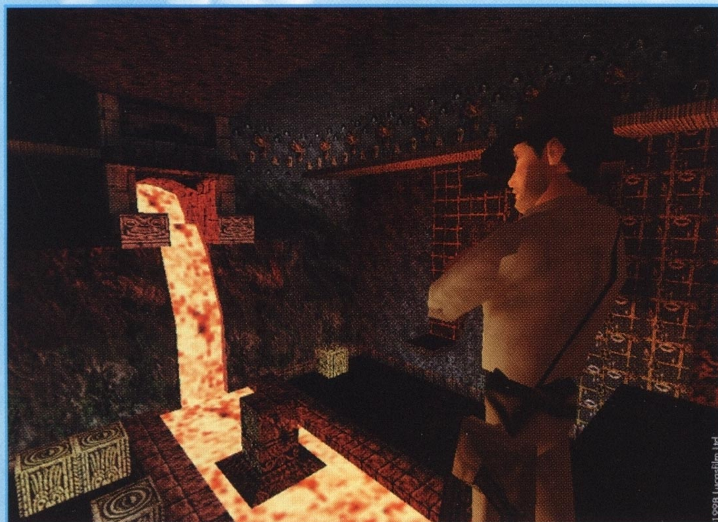
Платформа: **PC**
Жанр: 3D Adventure/Action
Издатель: **LucasArts**
Разработчик: LucasArts
Количество игроков: **1-8**
Дата выхода: зима 1999
Интернет: **www.lucasarts.com**

LucasArts — чуть ли не единственная крупная игровая компания, которая воспринимает выставку E3 исключительно как деловое событие. LucasArts никогда не снимает стендов, не приглашает актеров, не выставляет свои игры на показ. Вместо этого она арендует одну из комнат на втором этаже World Congress Center и спокойно в деловой обстановке вершит «бизнес», а именно, показывает предварительно записавшимся на просмотр экспозиции фирмы журналистам свежие проекты, общается, заключает выгодные сделки. Там не нет ни шума, ни безумных световых эффектов выставки, ни праздно шатающихся толп народа. У LucasArts всегда тихо. Есть и еще один момент — публично компания никогда не показывает никаких альфа- или бета-версий. На них взглянуть можно только лишь в одном случае - если это понадобится самой LucasArts. Демо - пожалуйста. Скриншоты — сколько угодно. Но никаких рабочих вариантов. Такова политика компании.



Самым интересным проектом на стенде(простите, в комнате) LucasArts, безусловно, был фантастически красивый Grim Fandango, в демо-версию которого мог поиграть каждый пришедший в гости. Кстати, благодаря нашим усилиям, эту демку вы, надеюсь, увидите совсем скоро — на диске к следующему номеру журнала. Ну, а единственным рассекреченным прямо на выставке проектом стал, наконец-таки, первый LucasArts'овский трехмерный Индиана Джонс. Слухи о разработке проекта с названием **Indiana Jones and the Infernal Machine** ходят уже где-то около полугода. Однако, ни одного официального подтверждения о существовании игры до самого последнего момента не было. Однако на E3 LucasArts, наконец-то, призналась в том, что хочет перенести мир приключений самого, наверное, знаменитого археолога в три измерения компьютерного Action/Adventure. А вернее, Adventure/Action. Если вы полагаете, что разработчики просто дадут старому доброму Джонсу в руки BFG и отправят убивать фрицев по лабиринтам, вы совсем не знаете LucasArts. Просто на сей раз нас ждет приключенческая игра в классическом стиле LucasArts, но только полностью трехмерная и заставляющая использовать некоторые элементы жанра action. RPG без статистики. The Fate of Atlantis в 3D. Последнее сравнение особенно близко — ведь команда разработчиков новой игры полностью состоит из людей, в далеком начале девяностых сделавших Indiana Jones and the Fate of Atlantis, настоящий шедевр приключенческого жанра. Сюжет новой игры вплотную связан с модной «русской» тематикой. 1947 год — самое начало холодной войны. Ученые Советского Союза выясняют примерное место расположения Вавилонской Башни, рядом с которой, согласно легендам, должна быть спрятана особая машина, позволяющая открыть дверь в другие измерения. Именно ее так нехватает советскому руководству, поскольку оно совершенно справедливо полагает, что машина таит в себе колоссальные запасы энергии, которую можно и нужно использовать в военных целях. Наш герой, как известно, американец. Так что за светлое будущее собственной страны он стоит горой. До самой машины советские специалисты добрались раньше него, но выясняется, что просто так работать она не будет, поскольку была кем-то предусмотрительно разобрана несколько тысяч лет тому назад, а ее части были разнесены по всему свету. Нашей основной задачей будет отыскать все эти части до того, как до них доберутся советские шпионы.







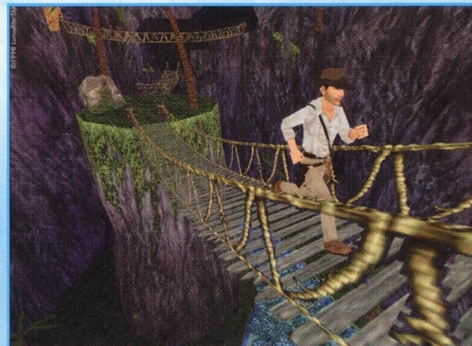


Разумеется, такой сюжет выбран исключительно для того, чтобы разнообразить задания и уровни. Что ж, LucasArts, бесспорно, постаралась на славу, и в новой игре нас ждет просто-таки шокирующее разнообразие стран и континентов. От уже ставших стандартными пирамид майя, африканских и ближневосточных пустынь, таинственных храмов до подводных миров Атлантики, странных сооружений на юге Казахстана и забытых древних культур востока. И все в 3D. Все создавалось на основе реального исторического материала, просто было слегка приукрашено и традиционно качественно вплетено в сюжетную линию Индианы Джонс. Отмечу, что сценаристом игры является один из авторов сценария всемирно известных фильмов о знаменитом археологе, так что за качество сюжетной линии мы можем не беспокоиться.

Адвернчура в **Indiana Jones** предстает в виде стандартных головоломок и разрешения проблем типа: «Как добраться до... и как оттуда потом выбраться». Что касается Action'a, то тут все еще проще — вы используете несколько видов оружия, включая стандартные револьверы, гранаты и прочую стандартную утварь конца сороковых, а также имеете доступ к своей любимой веревке и ковбойскому кнуту, чтобы забираться туда, куда в нормальном состоянии забраться нельзя, и отбиваться от мелких хищников.

Отличный движок Dark Forces II, с добавленными спецэффектами освещения и намного улучшенной архитектурой, гармонично вписывается в картину. Ну, прямо фраза из пресс-релиза. Что еще скажешь — классика из моды не выходит. LucasArts полагает, что игра будет готова еще до Рождества, в чем я лично серьезно сомневаюсь. Думаю, что раньше лета следующего года мы **Indiana Jones and the Infernal Machine** не увидим. Ну, а в ближайшем будущем, уверен, мы обратимся к этому проекту снова и расскажем о нем поподробнее.

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ALPHA CENTAURI

PC



Стенд Electronic Arts, о котором мы вам уже много чего рассказали, был, помимо всего прочего, и одним из самых таинственных мест на выставке. Продуктивная и очень хитрая, EA скрыла от широкой аудитории, наверное, самое большое число проектов. Действительно, зачем всем показывать то, что и так ждет большой успех? Одним из таких засекреченных проектов стала новая игра от Сида Мейера, которая сейчас разрабатывается небольшой компанией Firaxis Games со штатом чуть больше двадцати человек. Обычные посетители были удостоены лишь лицезрения черной двери с логотипами Firaxis и **Alpha Centauri**, за которую любезные охранники никого не пускали. На мониторе, подвешенном тут же на стене, крутился минутный демо-ролик, состоявший, по большей части, из анимаций, представлявших различные «чудеса света», по аналогии с Civilization. Вот и все, чем прославилась **Alpha Centauri** на E3. На самом же деле за той черной дверью, даже за двумя черными дверьми, находилось слегка затемненное помещение, в котором Сид Мейер и его коллега Брайан Рейнольдс(который является главным дизайнером AC), показывали умудрившимся проникнуть в святая святых свое новое детище. Удивительно, но нам удалось-таки не только взглянуть на игру, но и достаточно серьезно поговорить с ее создателями, результатом чему стало интервью, которое вы сможете прочитать ниже. Пока же — немного о самой **Alpha Centauri**.

Платформа: **PC**
Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: **Electronic Arts**
Разработчик: **Firaxis Games**
Количество игроков: **1-7**
Дата выхода:
октябрь 1998 года
Интернет:
www.alphacentauri.com



Как вам уже, должно быть, известно из нашего журнала, AC можно считать прямым продолжением сериала Civilization, главного шедевра вышеупомянутых дизайнеров. Отныне действие будет происходить не на Земле, а в достаточно интересном местечке — одной из планет **Альфа Центавра** (какой, дизайнеры не говорят, потому что и сами не знают, как будет названа эта планета, если она, разумеется, существует). В космическом корабле, вырвавшемся с Земли и потерявшим вскоре после старта всякую связь с домом, начинаются неприятности. Еще перед прилетом все обитатели его устраивают жуткую ссору, и каждый принимает сторону какого-либо из семи образовавшихся кланов, или фракций. Нет, нет, никакую Думу они организовывать не собираются, а только после посадки немедленно разбегаются в разные уголки планеты, предварительно стащив с корабля все, что возможно. И тут наступает ваш черед — организация жизни в неизведанном мире, спасение человечества(а вернее, собственной фракции) от погибели является вашей первоочередной задачей. То, что показал нам Сид Мейер, далеко еще от финального варианта, однако, в отличие от Dungeon Keeper 2 или Tiberian Sun, уже вполне неплохо играется без помощи программиста или debugger'а. Надо сказать, что **Alpha Centauri** — это такая странная игра, «первый взгляд» на которую может скорее навредить, чем показать вам достоинства проекта. Мейер и теперь, в напичканном трехмерными технологиями, полигонами и еще Бог знает чем году, остался верен принципу, провозглашен-



Интервью с Сидом Мейером, президентом Firaxis и продюсером AC и Брайаном Рейнольдсом, главным дизайнером AC



СИ: Мы необыкновенно рады встрече с вами, и тому, что игра получается такой интересной. Скажите пожалуйста, насколько интересна для вас самих работа над Alpha Centauri? Ведь это, фактически, продолжение Civilization, а не полностью оригинальный проект. Быть может, работа над Gettysburg показалась вам более интересной в творческом плане.

БР: То, что мы сделали в Gettysburg заставило весь жанр содрогнуться и рассыпаться на кусочки. По крайней мере, именно такого эффекта мы добивались. Произвести революцию в жанре wargame. Думаю, что в известной степени нам это удалось. С Alpha Centauri все совсем по-другому. При работе над первым проектом нами двигало желание сделать эту революцию как можно более сокрушительной, и оттого работа шла как-то по-сумасшедшему. Все время появлялись новые идеи, мы чуть ли не до самого конца пытались что-то изменить, одним словом, делали все, что хочется. AC — более серьезная игра, и нам хочется не устраивать революцию, а просто сделать такую вещь, с которой никто бы не смог сравниться по интересности и увлекательности. А значит, мы бесконечно шлифуем уже готовую идею, подгоняем замыслы, тщательно обрабатываем все новые мысли. И 95 процентов отбрасываем. Оставшиеся 5 процентов идут к Сиду, и от отбраковывает 95 процентов из тех, что ему показывают. После чего оставшееся немедленно идет в игру.

СМ: Вы должны нас правильно понять — мы любим работать над всеми своими играми. Просто каждый раз процесс создания идет по-разному. И еще, мы никогда не работаем над двумя проектами сразу. И поэтому любимчиков не бывает.



СИ: Полное названием игры Sid Meier's Alpha Centauri, а главным дизайнером является Брайан. Получается маленькая неувязка. Какова на самом деле ваша роль в процессе создания игры?

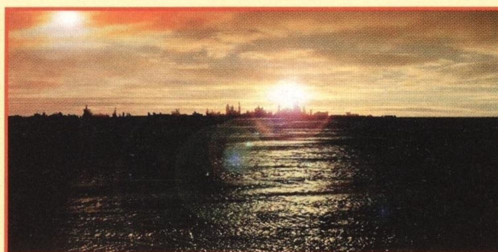
СМ: Я не виноват, что мое имя стало хорошей торговой маркой, но наличие его на коробке с игрой означает только одно — Сид Мейер действительно принимает участие в создании игры и уж, во всяком случае, следит за тем, чтобы игра получилась хорошей. В случае с Alpha Centauri я выступаю как продюсер проекта — это все равно, что режиссер в кино. Делают все актеры, я говорю, хорошо они играют или плохо. Ну и, конечно, даю советы, запрещаю одно, разрешаю другое, иногда сначала запрещаю, а потом разрешаю или наоборот. Firaxis — хорошая команда, и мы прекрасно понимаем друг друга.

СИ: Как родилась такая необычная цветовая палитра для игры? Неужели вы успели слетать на место действия и посмотреть, как там все выглядит?

БР: То, что вы видели, еще не является окончательным вариантом, и, может быть, все еще изменится, однако цвета подобраны специально для того, чтобы игрок чувствовал себя не так комфортно, как в собственной квартире или на собственной планете. Пусть он

Сергей ОВЧИННИКОВ

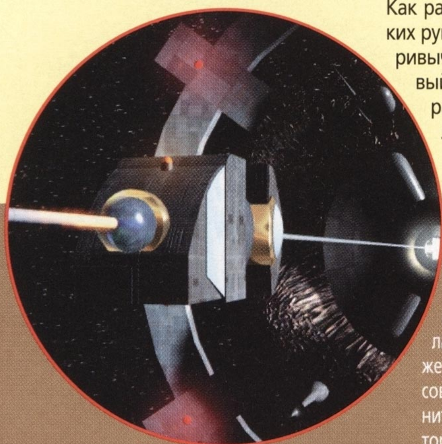


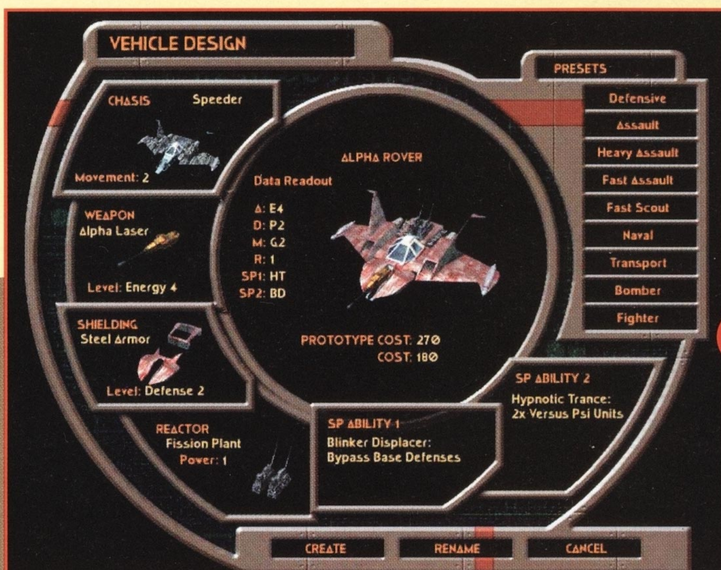


ному много лет назад — преобладание игрового процесса над графикой. Визуальная сторона новой игры не то что бы недоделана или уродлива, просто моментально становится ясно, что авторов игры она вообще практически не интересовала. **AC** сделана на движке Gettysburg и добавляет к карте третье измерение — все горы действительно похожи на горы, а в океане плещется нечто похожее на воду. Одним словом, мастер сделал все, чтобы вы могли спокойно лицезреть этот пейзаж на протяжении сотен часов будущего играния. Как раз их-то он и гарантирует. В ловких руках Сида Мейера несколько непривычный и примитивный спрайтовый мирок в одно мгновенье превратился в сказку — игра получилась настолько изобретательной и глубокой, что сравнение с Civilization невозможно — **Alpha Centauri** на порядок выше. Единственный сложный для понимания элемент в игре — свободно изменяемые юниты. Любое военное(и не только) формирование в **AC** можно модифицировать по своему вкусу и в соответствии с современными технологиями — upgrade производится практически бесконечно, и с изобретением новых направлений в науке ваши старые солдаты становятся все совершеннее. Если помните, в Civilization тоже было нечто подобное, и юниты попросту со сменой эпохи переходили из одной формы в другую, однако, здесь все намного серьезнее. И мучает одно подозрение — если любого солдата в игре можно сделать гениальным бойцом, то зачем нам тогда разнообразие? Мейер же полагает, что это не проблема. Он намеревается оснастить разные типы юнитов такими серьезными различиями, что будь они вооружены хоть мегасуперблaстерами, все равно не смогут тягаться даже с простенькими моделями совершенно иного принципа действия и назначения. Иными словами, в **AC** для разных работ требуются различные юниты. Которых и придется по мере сил строить.

На этой оптимистической ноте я прерываю рассказ об **Alpha Centauri**, в светлом будущем которой у меня не осталось никаких сомнений, и передаю слово дизайнерам. Они-то точно поделятся несколькими интересными волнующими деталями.







поймет, что окружающий мир далеко не так дружелюбен, как может показаться. Кстати, в процессе игры, если вы сможете придти к согласию с остальными фракциями или же сами накопите достаточно ресурсов, вы сможете кардинально изменить на планете климат, и тогда территория весьма сильно изменится. Что хорошо в Alpha Centauri? Главное — это свобода действий, широчайший спектр возможностей, гигантское количество вариантов решения любых проблем.

СИ: В беседе вы упоминали о «новом слове в моделировании искуственного интеллекта». Что же такого особенного будет сделано в этом направлении?

БР: AI в современных стратегиях построен на совершенно не тех принципах, которые учат его побеждать. Это, как правило, совершенно примитивный алгоритм, который только велит собирать ресурсы и копить бронетехнику, после чего отыскивать базу противника и громить ее. Мы пытаемся сделать с компьютерным противником нечто другое, запрограммировать такой алгоритм, котрому можно было бы доверить управление хозяйством. Вот он имеет определенный набор исходных данных и должен сам думать о том, как он может использовать их наилучшим образом. Так, если компьютер имеет в распоряжении кучу, скажем, железа и возможность развиться в плане электроники, то он начнет делать роботов и постарается всех завоевать. Если же он ограничен в подобных ресурсах, то начнет действовать по другой линии — дипломатической, торговой или же опять военной, но с несколько другими подходами. Кто ему помешает, скажем, запугивать противника своей мощью или же пытаться лоббировать интересы в Сенате Фракций? Конечно, то, о чем я говорю, еще до конца не реализовано, но совершенно определенно некоторые результаты уже имеются. AI будет настолько прогрессивен, что вы сможете играть один на один с компьютером, и выиграть у него будет очень и очень сложно, причем, это не значит, что компьютер получит какой-нибудь бонус в развитиии.

СИ: Смогут ли игроки всерьез заниматься политикой в AC?

БР: Безусловно. Вся игра крутится именно вокруг политических и социальных проблем. Должен сказать, что при помощи военной машины вам будет довольно легко играть, но необыкновенно сложно выиграть, и без серьезного отношения к политической части игры больших успехов добиться будет необычайно сложно. Что касается свободы, то мы стараемся сделать ее максимальной. Помимо стандартного заключения торговых союзов, объявления войн, формирования альянсов, мы предлагаем несколько новых элементов.

СМ: Нам было очень интересно проследить взаимоотношения в настоящей реальной политике и перенести эту модель в игру. На планете будет действовать некий Сенат Фракций, который, фактически, является аналогом нашего ООН, и именно он будет решать основную часть международных проблем. Разумеется, сила или слабость этого органа будет зависеть от действий в нем самих фракций, их настроений по отношению друг к другу. Самое интересное здесь — выборы председателя. Им может стать один из членов любой фракции, за которого проголосует большинство представителей собрания. На какие только чрезвычайные меры вам ни придется идти ради счастья стать руководителем международного сообщества... Не буду пока раскрывать деталей, но скажу, что это очень интересно. Вы мне верите?

СИ: Абсолютно. И последний вопрос, который, наверняка, интересует многих. Собирается ли Firaxis заниматься какими-либо играми помимо стратегий? Вы ведь, Сид, известны как дизайнер большого количества игр самых различных жанров: и симуляторов, и стратегий, и даже RPG(если так можно обозвать Pirates). Почему бы не подумать о «переделке» своих старых крайне успешных творений?

СМ: Думаю, что я пока не готов отвечать на такие вопросы. Сейчас мы погружены в работу над AC. Конечно, меня часто посещает мысль о том, что мои старые проекты вполне могли бы быть развиты с теми новыми идеями, которые появились за последние годы. Странно, что вы заговорили о Pirates. Ведь именно сегодня я думал, как можно было бы преобразить эту игру. Гул выставки так напоминает шум неспокойного моря. Хорошо, что у нас здесь собственная квартирка.

СИ: Вот только пускаете вы в нее далеко не всех желающих. А поклонников у Вас необыкновенно много. Спасибо за то, что поделились с нами своими мыслями. Думаю, что читатели согласятся с Вами по каждому пункту.

Сергей ОВЧИННИКОВ

СИ

TIBERIUM SUN

PC

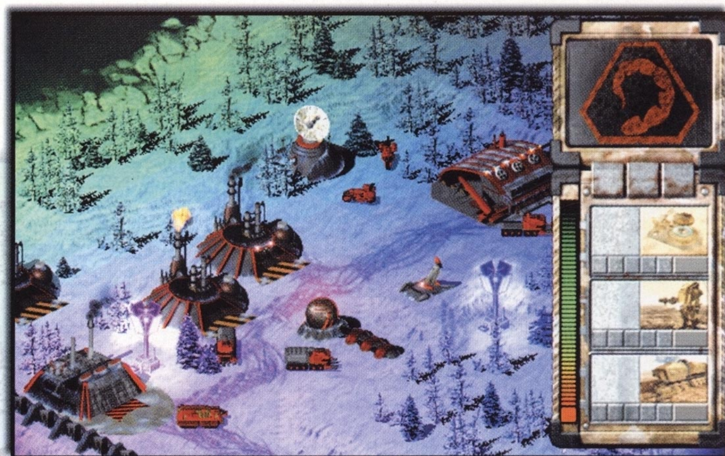


Белый кубик с надписью Virgin на борту бросался в глаза практически из любой части павильона. Выгодно расположенный между GT Interactive, Sony и Namco, и броско оформленный стенд хорошо привлекал внимание, хотя показывать на сей раз Virgin особо было нечего. Вместо того, чтобы все пространство первого этажа павильона отдать под игры и мониторы для их демонстрации, компания предпочла нагородить всяческих декоративных сооружений, поставить длинннющую лестницу в «бизнес залы», и устроить из стенда какой-то странный лабиринт с очень низкими потолками. Так же как и стенд Electronic Arts, обиталище Virgin было разделено на четыре секции, одну из которых полностью отдали в распоряжение единственного суперхита, из-за которого, может быть, компания все еще и способна оставаться на плаву, из-за которого все же смогла-таки выгодно себя продать. Westwood и **Tiberium Sun** — вот и все, что осталось у некогда одного из крупнейших издателей. Однако на это «осталось» стоит посмотреть!

Платформа: **PC**
Жанр: стратегия
Издатель: **Virgin IE**
Разработчик:
Westwood Studios
Интернет:
www.westwood.com
Дата выхода: Октябрь 1998



Законодатели мод в жанре real-time стратегии, компания Westwood, наконец-то решила изменить движок для своих проектов и вплотную занялась трехмерными технологиями с использованием воксельной графики. Судя по всему, технологически игра уже готова, поскольку движок полностью функционален, поддерживает уже все положенные для него режиме и даже не заставляет программу ежеминутно «вылетать» — редкий случай для «рабочих версий» на выставке. Что касается дизайна самой игры, то дело идет несколько хуже. Разумеется, все юниты уже давно нарисованы, снабжены характеристиками и параметрами и вполне сносно могут ездить по земле и стрелять из разных видов оружия. Более того, они уже умеют попадать по мишеням и уничтожать их. Однако пока не существует двух основополагающих деталей, без которых судить об игре совершенно невозможно. Нет ни миссий, ни искуственного интеллекта противника. Специально для Е3 авторы собрали некоторое количество карт и расставили по ним беспорядочно здания и юниты, а зрителям показывали, как они движутся, стреляют и рассказывали, сколько всего интересного будет в финальной версии.



Самая удивительная черта **Tiberium Sun** заключается в том, что после выхода десятков и сотен клонов, подражаний и даже попыток обойти C&C, продолжение, которое, казалось бы, совершенно не должно заинтересовывать, тем не менее, кажется совершенно свежим словом в жанре. Более того, игра весьма убедительно доказывает, что она вполне оригинальна. А уж то, что в нее будет интересно играть — это совершенно точно. Главная прелесть **Tiberium Sun** в деталях. Сторожевые вышки светят на землю прожекторами, отыскивая в ночи противника, тибериумное поле освещает всю округу зеленоватым блеском, бомбы, рассыпае-

Интервью с Адамом Исгрином, ведущим дизайнером Tiberium Sun

СИ: после стольких лет использования фактически, одной и той же технологии во всех играх серии C&C, вы наконец-то решили разработать новый движок. Почему вы выбрали в качестве трехмерной основы воксели, а не полигоны? Какие новые возможности вам, как дизайнеру, предоставляет новая технология?



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

АИ: Действительно, старый движок C&C уже показал все, что смог, и мы считаем, то далее эксплуатировать его нет смысла. Последней игрой, использующей его в качестве основы станет Dune 2000, в которой он уже использует 16-битный цвет. Думаю, что там все будет выглядеть несколько красивее, чем в StarCraft. Для Tiberium Sun, еще когда мы только задумывали проект (а это было в 1995 году), мы точно решили, что нужен трехмерный движок, трехмерная технология. Решение в пользу воксельной графики также было вполне осмысленным. Дело в том, что для нас необыкновенно важна красота картинки. Нужно, чтобы созданный игровой мир не был похож на бетонный аэродром. На земле должна быть трава, в пустыне - дюны, в лесу - деревья. Признаться, из полигонов, сколько мы не пробовали, подобного создавать не удавалось. Хотя полигонная графика и имеет ряд преимуществ с точки зрения свободы положения камеры, вращения карты и так далее, у вокселей имеется одно решающее достоинство -с их помощью можно генерировать максимально детализованный ландшафт. Их, конечно, нельзя правильно освещать, но для нас это не проблема. Мы попросту решили использовать для освещения аппаратные возможности 3D-акселераторов, которые имеются сейчас уже практически в каждом игровом компьютере.

СИ: Возможности 3D-акселераторов будут использоваться только для освещения или же вы возложите на аппаратуру больше обязанностей?

АИ: Честно говоря, этого мы пока не знаем. Сейчас мы проводим некоторые эксперименты и размышляем над тем, что неплохо было бы заставить акселератор моделировать и взрывы в игре, но в этом случае мы сталкиваемся с некоторыми проблемами относительно трехмерного ландшафта, который согласно задумке должен свободно разрушаться. Как совместить аппаратные взрывы с изменениями территории - это сложный вопрос. Но я уверен, что наши программисты что-нибудь да придумают.

СИ: Как насчет ресурсов в новой игре. Останется ли в ней тибериум? Может быть, появятся и еще какие-то виды полезных ископаемых?

АИ: Тибериум, разумеется, останется. Согласно сюжету игры, он перетравил половину населения мира и теперь оставшиеся люди вынуждены проживать в северных районах планет, где тибериум расти не может. И тем не менее, GDI и NOD используют его как свой единствен-





мые одним из видов танка, перед тем, как добраться до земли, весело прыгают по кочкам, соблюдая все законы физики, а по замерзшему руслу реки в случае удачи может перебраться на другой берег даже танк-тяжеловес. Кстати говоря, реки в **Tiberium Sun**, наконец-то будут действительно наполнены водой, которая будет весьма наглядно передвигаться вниз по течению. А поскольку ландшафт в игре не только трехмерен, но и подвержен изменениям в связи со взрывами, катастрофами, пожарами и так далее, те же самые реки в процессе игры смогут изменять направление течения и пробивать для себя новые русла. Правда, именно этого нам авторы так и не смогли показать — еще не готово. Но клятвенно обещали все сделать к сроку и даже согласились дать небольшое интервью, которое мы с радостью приводим ниже.







ный источник энергии, и поэтому с риском для себя постоянно собирают все больше и больше тибериума. Чтобы предупреждать игроков об опасности мы даже специально подсветили поля с тибериумом едко-зеленым цветом, который должен им сказать о том, что солдатам необязательно ходить по полям с тибериумом. Что касается других ресурсов, то нам не кажется, что их применение разумно. Посмотрите, что сделано с ресурсами в некоторых играх - нужно собирать чуть ли не полдюжины, и постоянно какого-нибудь не хватает. Игрок спешно думает, как ему построить какую-нибудь катапульту или танк и начинает рассуждать: «Золота у меня достаточно, железа тоже. А вот где же достать камня?» - все это в результате превращается в игру, в которой главной целью является сбор ресурсов в необходимых количествах. У нас же это лишь ключ к успеху. А сама игра про войну, которой не должен мешать всяческий микроменеджемент.

СИ: В демо-версии, которая крутится у вас на стенде мы увидели какие-то странные поезда, станции. Вы можете рассказать, чем интересным они порадуют игроков?

АИ: Эти самые поезда - ключ к совершенно уникальному пока явлению в стретегиях. В процессе игры вы сможете изменять обстоятельства будущих миссий. К примеру, тот поезд, который вы видели, возит боеприпасы и продовольствие в лагерь противника. Стоит вам взорвать рельсы или же задержать сам поезд, и враг не получит необходимого ему груза. Соответственно, в следующей миссии его посты будут ослаблены, а гарнизон сильно ограничен. Поезд - это маленькая деталь, а вы сможете изменять структуру миссий так, как захотите - система будет очень гибкой и удобной. Фактически, мы генерируем для вас целый мир, просто для удобства разделенный на квадраты. То, как вы играете в одном, повлияет на ситуацию в другом.

СИ: Ну и, под конец, небольшой провокационный вопрос — что вы думаете о StarCraft? Вы можете быть откровенны, ведь сотрудники Blizzard не научились пока читать по-русски.

АИ: Что я думаю? Я даже не знаю. Как только игра вышла, мы, разумеется, принялись ее внимательно изучать. Очень многие моменты сделаны в игре просто замечательно — за ними действительно стоят месяцы труда и бесконечного тестирования. Но как мне кажется, Blizzard несколько перемудрили с разнообразием. А появление зергов в качестве играбельной расы - это просто ошибка. Я не думаю, что найдутся люди, которым приятно играть за них - ведь они настолько отвратительны! Сражаться с ними даже приятно, но вот играть за них... не знаю, я, признаться, такого не представляю. А еще игра показалась мне совершенно неинтересной в single player. Наша будет намного интереснее. Это можете вычеркнуть...

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

DUNGEON KEEPER 2

PC

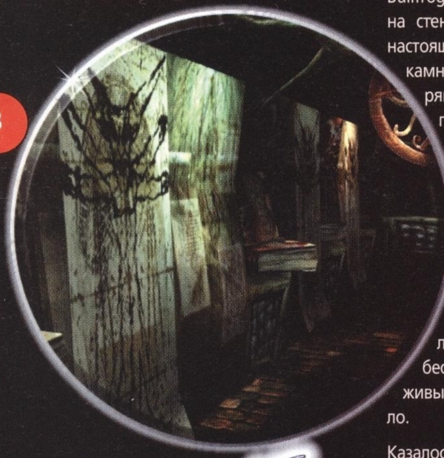




Выставочный комплекс Georgia World Congress Center построен весьма необычным образом. Под небольшим, по американским меркам, основным зданием и достаточно скромной, по тем же американским меркам, сетью коридоров и залов находятся два гигантских зала, которые как раз и предназначаются, собственно, для экспозиций. По своей площади эти подземелья превосходят всю наземную территорию комплекса и простираются, вдобавок, на лишнюю пару сотен метров по окрестностям. Так что в благодатной атмосфере подземных сооружений **Dungeon Keeper II** чувствовал себя хорошо. И даже немного расшалился — начал благоустраивать свою собственную сеть подземелий прямо на выставке. Пожалуй, это была единственная игра, показанная за закрытыми дверями и, тем не менее, имевшая совершенно замечательно оформленный стенд с декорациями, которые, кроме редких представителей прессы, не увидел никто.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Bullfrog**
Интернет:
www.bullfrog.ea.com
Дата выхода: ноябрь 1998

Bullfrog в отведенной ей комнате на стенде Electronic Arts устроила настоящее сердце подземелья. Выложенные камнем стены, тусклое освещение фонарями и электрическими факелами, гигантский дубовый стол посредине, развешанные по бокам ржавые топоры и булавы и примешанный ко всему этому странный, действительно, «подземный» запах — все это создавало прекрасную атмосферу для встречи с Хранителем. Дело портил только стоявший в углу монитор, без которого, понятное дело, и собирать все окружение было бессмысленно - ведь на рекрутирование живых монстров у Bullfrog денег не хватило.

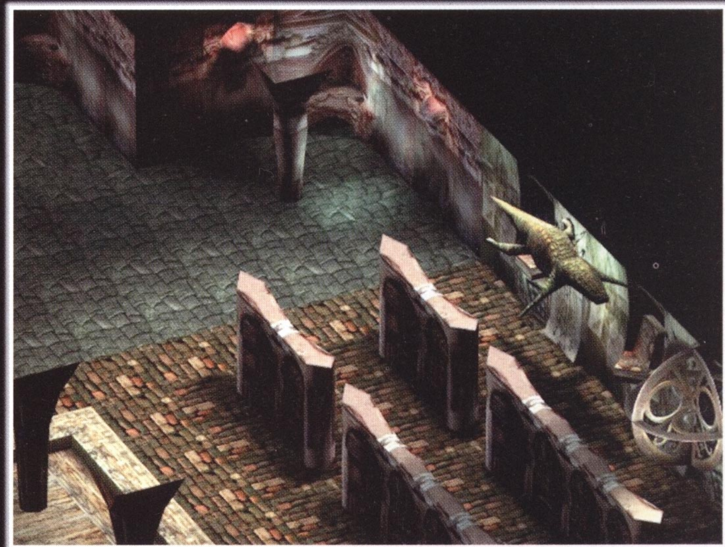


Казалось, после ухода Питера Мулине из Bullfrog команде грозит если уж не конец, то хотя бы творческий кризис. Однако, время показало, что не все в Bullfrog зависело от этого человека, и компания может продолжать делать самые замечательные, тонкие и изысканные игры на всем рынке PC.

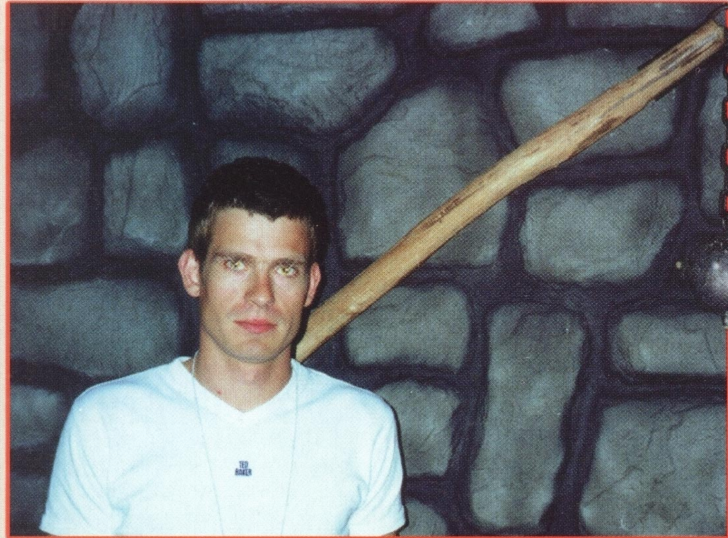


Dungeon Keeper II — проект, которого не могло не быть. После такого ошеломительного успеха, который вызвала первая часть, продолжение просто обязано было появиться. Вот только никто не ожидал его так скоро — ведь даже Питер Лотон на пресс-конференции EA в апреле этого года сказал, что «есть надежда, что игра появится еще в этом столетии». Однако, Bullfrog теперь начала показывать непривычные для нее черты — делать игры вовремя. Хотя, конечно, о полном исправлении фирмы от этого недуга говорить пока рано(постоянные задержки Populous 3 являются самым прямым тому подтверждением), определенные положительные перспективы явно наметились. Итак, Хранитель Подземелья, часть Вторая.

В свежевыкопанном подземелье нас встречает главный символ игры — зловещий монстр-заика Horned Reaper, который расхаживает по комнате перед камерой и рассуждает на философские темы, рассказывая о сущности бытия. «Я был рожден для того, что бы уб..б..б..ивать», — рассуждает герой. Сколько мужества и героизма в его голосе! Проходит еще несколько секунд, и нрав-



Чуточку лучше познакомиться с веселыми ребятами из Bullfrog вы сможете, прочитав небольшое интервью, которое нам удалось взять у дизайнеров, монстров и продюсеров игры. Обычно во всех интервью, которые берут «не очень серьезные журналы», в тексте в скобках вставляют слова «(смеется)». Так вот, здесь этого делать не пришлось — смеялись все время.



Фамилия **АВТОРА**

СИ: Нам очень приятно встретиться с самой экстравагантной командой разработчиков сегодняшнего игрового мира. Скажите, как это вы догадались таким образом оформить рабочее помещение?

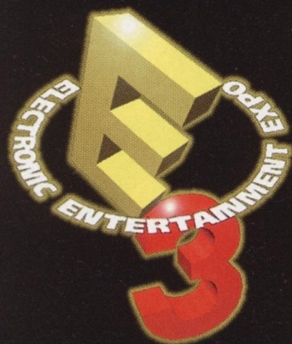
Bullfrog: Вы не понимаете, это наша стандартная рабочая обстановка. Чтобы заполучить максимум вдохновения, приходится идти на некоторые лишения, переселившись в зачуханый подвальчик, терпя насморк и внезапно возникающее желание стереть все файлы с единственной копией игры с винчестера. А вообще, спасибо Electronic Arts, они прекрасно поняли, что вытаскивать нас из родной атмосферы будет преступлением, после которого они не получат готовую игру до второго пришествия. А вам что, не нравится оформление?

СИ: Да нет, все выглядит прекрасно, вот только зачем здесь стоит монитор, на котором демонстрируется какая-то игра? Неужели не понятно, что он портит весь дизайн?

B: Мы задумывались над этим еще тогда, когда собирали коллекционное оружие для оформления стен нашего маленького домика. Потом пришли продюсеры и сказали: «Вы что, с ума сошли?» Мы сначала кивнули головой, а потом подумали-подумали и согласились притащить сюда пару компьютеров. Действительно, здесь же компьютерная выставка, а не что-нибудь.

СИ: Ну, хорошо, хорошо. Вы можете рассказать нам по секрету, что увидят игроки в новой версии Dungeon Keeper, и, вообще, объясните нам, какова была основная идея для продолжения.

B: Что нам всем очень нравилось в Dungeon Keeper, это пытки монстров. Знаете, так все замечательно получилось, и голоса быстро подобрались - мы засадили пятнадцать че-





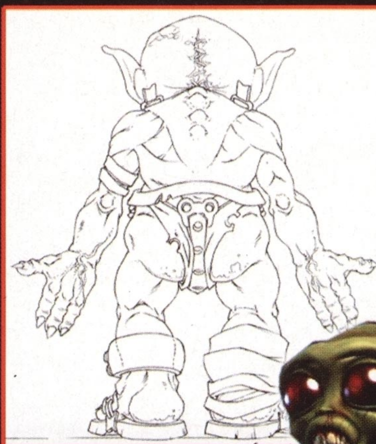




ственная дилемма «убивать или не убивать» разрешается сама собой. Конечно, убивать! Добро пожаловать, back!

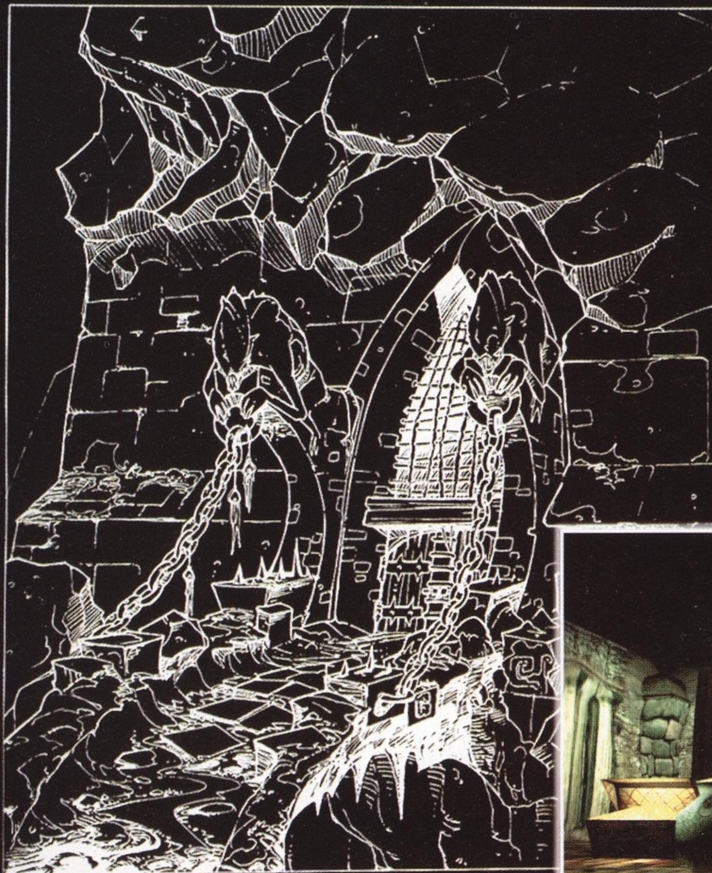
Главное, что Bullfrog сумели сохранить в игре, — это ее атмосферу, совершенно неповторимое ощущение веселого ужастика. И ощущение полной безнаказанности Хранителя — фактически, он в **Dungeon Keeper** даже больше, чем Бог. И это вам не Populous, в котором нужно сражаться за популярность среди народов. А еще у компании хватило ума почти ничего не менять в игровой механике. Все, что сделано для новой игры, — это некоторое количество новых строений, куча свеженьких монстров(и пыток для них), а также абсолютно полностью переработанная графика. По поводу строений надо сказать, что фантазия в Bullfrog после ухода лидера группы не истощилась - одной из новых структур в игре будет казино. Представляете себе — монстры получают зарплату, опустошив сокровищницу, а потом отправляются в игорный дом, где эту зарплату возвращают вам. Ну, а если кто, не дай Бог, выиграет, то можно заманить бедолагу в темный переулок и там прикончить. Только, главное, чтобы его приятели не догадались, что случилось — а то могут и прекратить делать ставки за рулеточным столом.

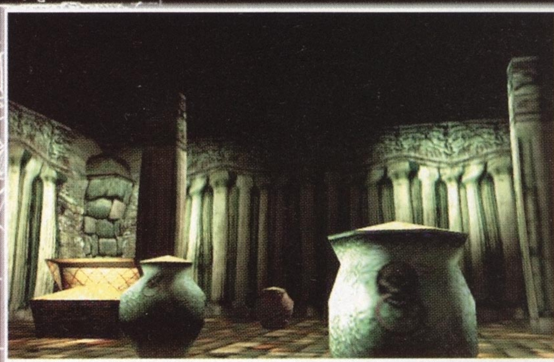
Наибольшее количество изменений коснулось графики. Для **DK2** был специально создан совершенно новый движок, который вместо спрайтов старой технологии Magic Carpet предлагает четкую полигональную





графику, рассчитанную на применение 3D-акселераторов. Bullfrog даже не пытаются открыть двери для другой аудитории, прямо говоря о том, что игра без 3D-ускорителя просто не пойдет. Оно и верно — зачем компании новые обвинения в плохой графике без акселератора? Лучше уж пусть все увидят одну картинку — вот уж за ее качество компания не беспокоится. Впервые трехмерным станет не только ландшафт, но и все обьекты, включая монстров. С ними-то возникли самые крупные проблемы — слишком уж много надо полигонов, чтобы обсчитать каждого из них. В результате, скорее всего, в **DK2** не будет наблюдаться заметного роста количества одновременно находящихся в распоряжении существ по сравнению с первой частью. Пока что движок готов только на 90%, и поэтому текстуры на фигурки монстров еще не нанесены, однако, уже можно с уверенностью сказать, что с точки зрения графики **DK2** почти что идеален. Камера, как и ранее, способна увеличивать и уменьшать масштаб изображения, крутиться во все стороны и теперь даже изменять угол наклона, видимо, чтобы показывать горизонты подземелий. Что касается вида от первого лица, вызвавшего наибольшее количество нареканий со стороны игроков, в связи со своей бесполезностью, то в него также будет внесено некоторое количество изменений, чтобы драться стало удобнее и проще именно в перспективе от первого лица. О качестве интерфейса пока что говорить рано, но панель инструментов теперь находится не справа от основного экрана, а внизу его — эта, казалось бы, несущественная деталь несколько изменяет параметры экрана, и если ранее вы видели на мониторе некий квадрат реального изображения, то теперь перед взором предстанет «широкоэкранная» версия.





ловек на трое суток для тестирования забагованной версии игры, и после того, как они полуживые вышли из комнаты, мы им сказали, что надо еще немного поработать. А после этого включили магнитофон - и буквально за десять минут записали все голоса для игры. Так вот, в этот раз у нас будет еще больше тестеров, и мы-то теперь знаем, как их надо провоцировать на особо жуткие звукосочетания, так что осталась лишь одна проблема - выдумать под все эти жуткие звуки соответствующие пытки. Не думаю, что это будет сложно. Правда, под пытки еще надо будет выдумать монстров, а под монстров - их жилища, а под жилища - помещения, но ничего, это уж дело минутное. А для программистов мы вырыли колодец, в который им спускаем чистые золотые диски и немного питьевой воды. Оттуда поднимаем записанные золотые диски с новыми образцами движка и клочки бумаги с просьбами вытащить их оттуда поскорее. Но движок нам пока не очень нравится. Хотите, мы передадим им от вас привет? Да, кстати, я могу вам устроить с ними интервью. Сможете посмотреть, как мы живем - все покажем, обо всем расскажем, может быть, даже потестировать разрешим. А вы, случайно, не программист?

СИ: Спасибо вам большое за предложение, но, пожалуй, мы зайдем к вам уже после того, как закончится тестирование. А программистов в России нет, у нас одни только медведи по улицам ходят. Успехов вам. И побольше таких интересных проектов.

СИ

ULTIMA ASCENSION

PC



Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin
Интернет: www.origin.ea.com
Дата выхода: зима 1998

Главной улицей E3 по праву можно считать центральный проспект западного павильона, в котором расположились все монстры игрового рынка. В ряд выстроились три гиганта, как всегда занявшие самые большие площади — Nintendo, Sega и Sony. А на другой стороне ковристой «главной аллеи» встала череда крупнейших издательств, включая GT Interactive, Eidos, Virgin, Midway, Capcom и, разумеется, Electronic Arts. Стоит ли говорить, что именно эта «магистраль» была самой оживленной на выставке. Стенд же EA, как мне кажется, был одним из самых посещаемых, самых красивых и, как это ни странно, самых интересных. Думается, что впервые у крупнейшего игрового издательства мира на очередной год уготовано такое количество сюрпризов, что просто дух захватывает. Electronic Arts представила на E3 столько грядущих хитов, что иному крупному издателю не выпустить и за все время существования. Dungeon Keeper 2, Alpha Centauri, Need for Speed 3 для PC, SimCity 3000, NBA Live 99 и целая линейка гениальных спортивных игр, и еще многое, многое другое. Поверьте, у EA было что показать. Надо также отметить, что и сама компания очень гордится своей новой игровой линейкой, своими последними приобретениями и спешит делиться с миром новостями. Правда, не со всеми. Потому как часть особо перспективных и пока еще далеких от завершения проектов показывалась за закрытыми дверями. К счастью, для нас они были совершенно открыты, а самое интересное заключалось в том, что помимо прекрасных игр нам удалось еще и пообщаться с самыми что ни на есть знаменитыми персонами в игровой индустрии.





Ричарда Гэрриота, надеюсь, знают все. Основатель компании Origin, великий Лорд Бритиш, создатель знаменитой **Ultima** — мимо такого человека пройти невозможно, тем более на E3, где он, скрываясь от безумного количества своих почитателей, предпочел отсиживаться в небольшой комнатке внутри стенда Electronic Arts. На двери была маленькая табличка — Origin. Вот, в общем-то, и все. А за дверью был Гэрриот и **Ultima Ascension**, новое творение великого мастера.

Наши весенние предположения оказались совершенно правильными — Origin наконец-то решилась на введение трех измерений в классический сериал. Вернее, на то решился сам Гэрриот. Из полуторачасовой беседы с мэтром, сопровождавшейся одновременной демонстрацией новой игры, нам удалось много чего выяснить как об **Ultima Ascension**, так и о самом ее создателе. С краткой сводкой нашего интервью вы сможете ознакомиться где-то рядом на этой странице (кто знает, куда наши дизайнеры его запихнут). А пока немного об игре.

В UA, а именно так Гэрриот иногда ласково кличет свое детище, классические RPG законы оказались в значительной степени изменены менталитетом нового типа игрового процесса. Поскольку весь мир Британии отныне основывается на всем реальном или максимально приближенном к реальности, то и суть ваших действий претерпела значительные изменения. Как, к примеру, игрок должен реагировать на то, что вывески на домах от дуновений ветра покачиваются, или на то, что ночь в игре наступает не тогда, когда вам это говорят, а тогда, когда за-

Интервью с **Ричардом ГЭРРИОТОМ**, исполнительным вице-президентом компании Origin и ведущим дизайнером сериала Ultima

СИ: Наш журнал очень внимательно следит за всеми играми, выходящими из-под пера Origin. Надо сказать, что в большинстве своем это выдающиеся проекты. Даже среди игр последних лет так много действительно прорывных, что становится странно, как это ваша команда находит в себе силы каждый раз удивлять поклонников компьютерных игр. Как это у вас получается?

РГ: Вы знаете, наверное, есть преимущество в том, что мы живем в небольшом городке. Нельзя, правда, его назвать совсем маленьким, но, тем не менее, делать там особенно нечего. Поэтому ничто не отвлекает от творческого процесса. Ну и потом, вся команда состоит из настоящих игроков, порой заигрывающихся во что-нибудь особенно понравившееся до полусмерти и старающихся делать игры, которые были бы интересны им самим, как это ни банально звучит.



СИ: Новый проект, Ultima Ascension, действительно выглядит замечательно и привлек к себе уже достаточно внимания, однако в таком крупном проекте наверняка имеется еще много «белых пятен», до которых не докопались журналисты. Может быть, нам удастся что-то прояснить... Этот вопрос, наверняка, не дает покоя большей части фанатов Ultima прежних времен. В одном из интервью вы признались, что Ascension станет последней игрой, использующей в качестве главных персонажей Аватара и Лорда Бритиша. Действительно ли это так, и если да, что вы намереваетесь сделать с полюбившимися всем героями?

РГ: Я бы сказал так: Ascension станет последней игрой сериала, в которой взаимоотношения основных персонажей будут протекать по старым правилам. Все дело в том, как задумывались эти герои, как развивались их совершенно независимые сюжетные линии на протяжении последнего десятка лет. Думаю, что сейчас самое время внести некоторые поправки в линию отношений Аватар-Бритиш. Кто такой Лорд Бритиш? Это правитель земель Британии, а Аватар всего лишь его верный слуга и соратник. В Ascension их пути разойдутся, и это будет последний раз, когда вы сможете увидеть их в тех же отношениях, что и в предыдущих играх. Мир Ascension гораздо живее моих прошлых игр, не считая Ultima Online, конечно же, и поэтому у нас есть свобода выбирать любую модель, которая нам понравится.



СИ: Значит, вы все же не собираетесь убивать главных героев, как это сделали с пер-

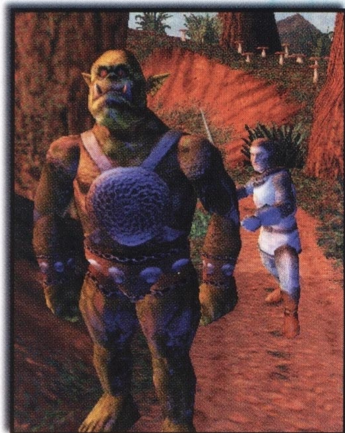
Сергей **ОВЧИННИКОВ**





ходит солнце и становится темно? Что он должен чувствовать, когда видит монстра, который не набрасывается на героя сразу, а пытается заставить его совершить выпад первым, чтобы с большей вероятностью отразить его и самому провести молниеносную атаку? Надо признаться, что после легкомысленной и какой-то неправильной **Ultima VIII Pagan** ко всему этому сложновато привыкнуть. А герой, несмотря на всю трехмерность и наличие в игровом мире всяческих мостиков, платформочек и прочих мест для выполнения акробатических упражнений, не только не опускается до уровня Лары Крофт, но и попросту позволяет не затрагивать аркадных моментов и прыгает сам, на ту длину, которая необходима, и на такую высоту, которая достаточна. Впрочем, если хотите, можно все отключить и прыгать на манер этой замечательной красавицы самостоятельно. Мир **UA** намного больше, чем размеры Pagan, но несколько меньше седьмой **Ultima**. Разумеется, в сравнение с гигантскими просторами **UO** он также не идет, но не забывайте — ведь теперь все в 3D. И никакого multiplayer. Особенно хороша система магии — отточив ее множественными переделками, Origin смогла наконец представить удобную при использовании и весьма эффективную систему. Герой будет овладевать новыми заклинаниями постепенно, и при этом старые, уже выученные, все еще будут ему полезны,





потому как могут быть достаточно мощны и не требуют большого количества времени для синтеза - не станешь



сонажем Марка Хэммила в Wing Commander Prophecy?

РГ: Нет, нет. Я полагаю, в следующих сериях игры все еще сможете встретиться с этими героями, но и роль будет совершенно иной и не будет напрямую соотноситься с целью нового героя. Нет, о нем пока говорить рано.

СИ: Также ходили слухи о том, что в девятой части Ultima мир Британнии будет полностью уничтожен. Что это будет игра без традиционного happy end'а. Насколько оправданы такие рассуждения?

РГ: Что я действительно хотел сделать, так это уничтожить Британнию раз и навсегда, потому что сам ее мир уже порядком поднадоел как мне самому, так и игрокам. Более того, его традиционное построение просто-напросто мешало создать что-то по-настоящему новое. Но в процессе работы над Ascension мне пришлось столько раз выслушивать жалобы типа : «Нет, нет, только не это! Пожалуйста, оставь любимую Британнию в покое!», что я



же стоять перед толпой монстров часами, производя невразумительные пассы руками, призывая на помощь какое-то особое сложное заклинание. Чтобы перечислить все, что мне понравилось в новой **Ultima**, потребуется много места, поэтому я предпочитаю подождать хотя бы до момента появления демо-версии, которую Гэрриот как раз нам и демонстрировал. А это может произойти уже осенью. Да, а еще обновленный Аватар может плавать....





понял — некоторые любят созданный мною мир больше, чем я сам его люблю. Поэтому пришлось пойти на компромисс, а именно, создать несколько сценариев, ведущих в игре к различным концовкам. Возможно, их будет даже не два, а больше. В любом случае, мысля глобально, в одном случае вы можете выиграть, но мир, в котором происходят события, все равно погибнет, и Британния перестанет существовать, а в другом вы сможете выиграть, но вдобавок еще и спасти мир. Это вполне возможно, поскольку основная цель — победить Guardian'a, не зависит от того, останется ли в живых Британния.



СИ: Проект Ultima Online вызвал огромный интерес, и несмотря на многочисленные неурядицы этого фэнтезийного сетевого сообщества, игра стала необычайно популярной. Какое будущее ждет фактически новый сетевой сериал, что станет с первой UO, какими новостями об Ultima Online II вы можете поделиться с нами?

РГ: Хотите знать про Ultima Online II? Да вот она, практически перед вами. Игра будет основана на движке Ascension, и нашей основной задачей станет даже не производительность трехмерного движка в онлайновых условиях, а обеспечение максимально возможного баланса между тысячами игроков. Что для нас особенно важно, это то, как можно сделать игру простой, не делая ее примитивной. Для этого мы собираемся намного плотнее заняться системой умений и способностей героев, причем, все это одновременно с работой над Ascension, фактически параллельно. В том-то и прелесть, что две игры, основанные на одной истории, на одном мире, могут быть такими разными. Если в одной вы начинаете человеком, имеющим доступ лишь к ограниченному количеству заклинаний, способностей и прочих вещей, связанный прежде всего с опытом, то в Ultima Online вам с самого начала предоставляется в распоряжение мир с такой сложной системой взаимоотношений, что вы попросту теряетесь в нем. Хотя в обоих случаях развитие идет от простого к сложному. В Ultima Online II мы попробуем сформировать такой мир, в котором всем будет приятно находиться, который не будет слишком строг к новичкам, в котором вам навряд ли удастся запутаться во многочисленных опциях интерфейса.



СИ: В чем же будет выражаться новая система? Будет ли она развиваться по той же схеме, как и в обычных RPG, рассчитанных на одного игрока, будет ли она скопирована с базовой системы skill'ов в Ascension?

РГ: Методику накопления опыта в ролевых играх можно представить с точки зрения любого другого жанра компьютерных игр. Вот, к примеру, real-time стратегии. Вы строите базу, но ведь делаете вы это не сразу, а постепенно, постройку за постройкой. Потом добавляете какие-то усовершенствования, возводите систему обороны, производите техническую революцию и штампуете более совершенную армию. Все строится точно так же, как и в классической RPG — от простого к сложному. Что касается систем, то не думаю, что мы будем использовать Ascension в качестве базы. В Ultima Online, как мне кажется, отлично построены все нюансы профессий, и мы просто постараемся их несколько рассортировать, сделать удобными для применения и, разумеется, построим некоторую «лестницу», которая будет вести героя через различные простые навыки к сложным умениям. Разумеется, необходимо будет и разгрузить интерфейс, поскольку в данном случае старый интерфейс Ultima Online совершенно неприменим. В Ultima Online II вместо длинных списков умений, которые нужно было применять к предметам, вам достаточно будет лишь направить на предмет курсор и щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы вывести список всех доступных действий с данным обьектом.

СИ: Ultima Online и «просто» Ultima — совершенно разные игры, причем, все они явно сделаны с большой любовью. Однако невольно начинает интересовать такой вопрос — в связи с тем, что две отличные RPG, сделанные одним человеком, получились такими разными, может ли он отдать предпочтение одной из них. Иными словами, какой путь в жанре, вами же фактически созданном, кажется более интересным и в каком из миров хотел бы поселиться сам Ричард Гэрриот, будь у него такой шанс.

РГ: На этот вопрос очень сложно ответить. Двадцать лет назад я начал делать компьютерные RPG. Разумеется, игрались они исключительно в single player-режиме. Тогда они казались необычайно сложными и продуманными, в них, можно сказать, заключалась вся компьютерная мудрость того времени. Однако, оглядываясь на сделанное два десятилетия тому назад, я понимаю, что все те игры были необыкновенно просты и даже примитивны как по замыслу, так и по реализации, не говоря уже о графике и тому подобных вещах. В ролевых играх я люблю сюжет, однако создать его для сетевой RPG — поистине пока невыполнимая задача. Одно дело учесть интересы одного героя, но когда их становится несколько тысяч, и все живут в мире одновременно, любая сюжетная подоплека попросту разрушит хрупкий баланс. Думаю, что сетевые игры пока просто физически не могут дорасти до комлексности и событийности сюжетных линий в обычных RPG для одного игрока. Именно поэтому я не могу выбрать для себя мир, поэтому я и продолжаю до сих пор пытаться делать игры. Мне нравится сюжет, но мне нравится и свобода. Что еще мне нравится в single player, чего многопользовательская игра точно никогда не даст, это то, что я — главный герой, я — настоящий рыцарь, я могу спасти мир, и больше никто этого сделать не может. Я — царь горы, и никто не может помешать. Во многопользовательском же мире ничего подобного не испытаешь, более того, в одиночку победить там нельзя. Потому-то я и считаю, что одиночные игры не исчезнут никогда, и никакое сетевое сообщество не сможет отнять у людей жажду виртуальной славы. Нет ничего страшного в том, что, кроме меня самого, никто не знает, что я — герой, просто я сам это ощущаю, и персонажи моей любимой игры тоже хором утверждают, что я крут. А что может доставить больше удовольствия?

СИ: Вынужден полностью согласиться. Но давайте немного отойдем от темы Ascension. Origin является владельцем двух, наверное, самых популярных сериалов компьютерных игр в мире —Ultima и Wing Commander. Я могу даже не спрашивать, понятно, что компания намеревается продолжать развитие этих сериалов. Но значительно больше интересует то, собирается ли Origin работать над какими-то совершенно новыми проектами?

РГ: Разумеется. Сейчас, к примеру, с моим активным участием готовится одна пока что не анонсированная игра, которой мы планируем устроить небольшой переворот на игровом рынке. Мы экспериментируем с новыми жанрами и хотим добиться интересных результатов, несмотря на определенную долю риска, поскольку мы понятия не имеем, как публика может воспринять такой тип игры. Помимо этого, у нас еще есть Crusader, который пока что не дорос до уровня Wing Commander или Ultima, но очень этого хочет. Поэтому сейчас одно из наших подразделений работает над многопользовательским сетевым Crusader'ом. Вдобавок к этому сериал Privateer, который из приложения к Вселенной Wing Commander превратился в совершенно самостоятельную игру, также собирается прыгнуть в сетевое пространство. Следующий Wing Commander также будет снабжен немалыми сетевыми возможностями, причем, вполне возможно, они не ограничатся обычным deathmatch. К сожалению, о чем-то конкретном говорить пока рано, потому что все эти игры пока что даже окончательно не определили свою форму.

СИ: Большое спасибо за интересную беседу. Будем ждать от Origin новых проектов.

СИ

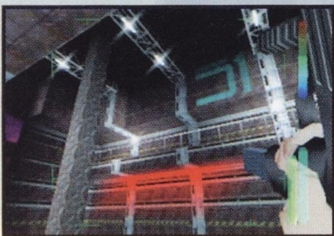
Сергей **ОВЧИННИКОВ**

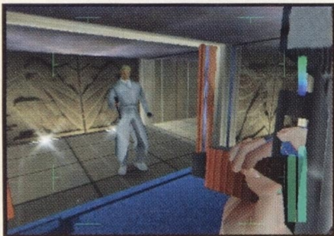
PERFECT DARK



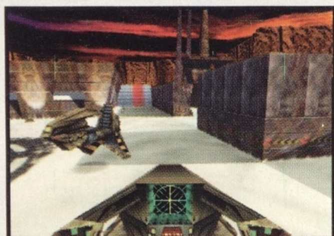
Платформа: Nintendo 64
Жанр: **3D Action**
Издатель: Nintendo/Rare
Разработчик: **Rare**
Дата выхода: 1999
Интернет:
www.rareware.com











Golden Eye — лучшая игра года, между прочим. По мнению достопочтимых академиков новообразованной академии интерактивных искусств(или что-то вроде того). Именно во время E3 Golden Eye, творение английской Rareware, удостоился такой чести, именно во время E3 максимум внимания был прикован к новому проекту команды, подарившей нам эту прекрасную игру. Какое удивительное совпадение — новая игра во многом похожа на свою знаменитую предшественницу. Но, кстати говоря, совсем не в том, чего от нее ожидали.

Будучи единственным по-настоящему засекреченным проектом, приготовленным для первого показа только для E3, **Perfect Dark** производит именно то впечатление, на которое в Rare и рассчитывали. Поскольку компания потеряла, к сожалению, лицензию на производство интерактивной «бондианы», дизайнерам-оригиналам пришлось немало потрудиться, чтобы создать сюжетную линию для новой игры, причем такую, чтобы заинтриговывала ничуть не меньше, чем история про «золотой глаз». Несмотря на то, что тематика, близкая к 007, просто-таки напрашивалась, и типичное продолжение-сиквел можно было сделать весьма и весьма легко, товарищи из Rare, как всегда, пошли своим путем. Вместо шпионского боевика они предложили нам шпионский боевик с научно-фантастическим сюжетом. Но обо всем по порядку.

На стенде Nintendo прямо в самом центре, на стыке всех секций возвышалась совершенно черная конструкция. Поскольку оформление как-то не увязывалось с типичной нинтендовской палитрой, павильончик сразу бросался в глаза. Еще примечательнее и интереснее была надпись на борту, которая коротко и ясно гласила, что где-то внутри (если вы сможете отыскать вход) демонстрируется игра под названием **Perfect Dark**. А надо сказать, что буквально за три или четыре дня до открытия E3 компания Rare на своем собственном интернетовском сайте начала крутить рекламку о проекте, который характеризовывался следующими словосочетаниями: «Он темный. Очень темный. Это **Perfect Dark**». Так что мы были в курсе и не проворонили. Ну, а внутри оказался небольшой уютный кинозал с отличным стереозвуком и пятиминутным демонстрационным роликом новой игры. И знаете, какой была первая реакция зала на прокрутку начальных кадров? Аудитория чуть не легла со смеху. И действительно, было с чего посмеяться.

Итак, 2023 год. Не самое отдаленное будущее. Главный герой — Жанна Дарк(первая порция здорового смеха), по прозвищу **Perfect Dark** (вторая порция здорового смеха). Она — суперсекретный правительственный агент. Ее задание — произвести инспекцию территорий, принадлежащих крупнейшей корпорации DataDyne. Больше всего радости вызывает элегантное проведение аналогий с одной небезызвестной француженкой, при помощи которой, как теперь всем известно, можно избежать уплаты налогов. Но это еще полбеды — самое интересное дальше. В процессе обследования помещений корпорации в Каррингтонском институте наша героиня обнаруживает признаки внеземной цивилизации, причем, даже не одной, а нескольких. Инопланетяне, оказывается, бывают не только плохие, но и хорошие. Плохие — это те, которые бегают и стреляют из невиданного оружия, а хорошие, как правило, лежат на койках без сознания, хотя порой случается, что в целях конспирации они меняются местами. Одним словом, какой-то X-Files посреди XXI столетия.

Помимо своих сюжетных изысков игра будет бить несчастного поклонника Golden Eye в самое сердце своими графическими прелестями. Впервые для платформы N64 Rare использует в новом проекте гигантское количество совершенно уникальных технологий. В их число входят особые методы текстурирования, совершенно уникальная система освещения и движок, способный творить чудеса с интерактивностью уровней. Также впервые на Nintendo 64, не имеющей даже звукового сопроцессора, появится высококачественный звук(и это, судя по уже озвученным кадрам игры, сущая правда), записанный вдобавок в стандартах Dolby Surround.

Серьезно изменится и набор оружия. Вместо винтовок вам в руки дадут что-то помощнее и потише(AI тоже намеревается быть на высоте), а количество всяческих дополнительных полезных предметов также будет весьма велико. Отныне некоторые типы мин вы сможете использовать не только для подрыва емкостей с газами и бензинами, но и для открытия себе пути сквозь стены и прочие неприятные препятствия. Одним словом, **Perfect Dark** — это не просто Golden Eye 2. Это целый новый мир. Вот только появится игра еще совсем нескоро, ориентировочно весной или летом 1999 года. А к этому времени мир уже узнает, что такое Dreamcast. Хотя, конечно, на популярности **Perfect Dark** это вряд ли серьезно скажется. **СИ**

HEAVY GEAR II



Роботами теперь увлекаются все, и на сложном, наполненном конкурентами рынке все продолжают появляться новые звездочки прогресса. Но старые вояки не сдаются. И Activision в их числе. После не слишком-то удачного дебюта с **Heavy Gear**, компания наконец-таки взялась за дело, и теперь на своем стенде, в одном из самых многолюдных мест Западного павильона, показала результат своей работы. То есть, **Heavy Gear II.** На удивление, игра совершенно не похожа на первую часть и поражает своим великолепием.

Для того, чтобы привлечь зрителей, компания выставила на стенд гигантского картонного робота метра в четыре высотой и снабдила выставочные компьютеры небольшой сетью, чтобы заядлые поклонники **Heavy Gear** смогли сразиться друг с другом в бета-версию **HG2**. Задумка, несомненно, удалась, так как именно эту часть экспозиции посетило максимальное количество народа. Кое-где было даже пустынно, к примеру, у рекламного щита Quake II и компьютера с последним творением iD Software. На эту «мелочь» никто даже не обратил внимания, тем более, что ребята из iD выставку проигнорировали, по крайней мере нигде на официальных мероприятиях Activision так и не показавшись. А люди ждали хоть кусочка, хоть намека на Quake III. Видимо, секретность в результате оказалась превыше всего. Впрочем, вероятно и то, что показывать было нечего, а после выхода Unreal вся команда iD перешла на ударные темпы производства и готовит что-то по-настоящему особенное. Но речь не об этом.

Жанр: **симулятор робота**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода:
конец 1998 года
Интернет:
www.activision.com

Heavy Gear II, прежде всего, порадовал совершенно новым движком, который будет использоваться также и для Interstate'82 и для некоторых других проектов компании.

Heavy Gear II, прежде всего, порадовал совершенно новым движком, который будет использоваться также и для Interstate '82 и для некоторых других проектов компании.



При этом удивительно, что разработчики в данном случае решили не оригинальничать, как некоторые другие производители движков, и основной упор сделали на количество полигонов и производительность. Грубенько, так, нахальненько, но зато эффективно. Разумеется, показанная версия шла на Voodoo2, причем, наверняка в SLI-режиме, но производительность просто потрясала. При том, что на каждого робота тратится в среднем от 2 до 3 тысяч полигонов, скорость работы системы была весьма стабильна, и **Heavy Gear II** выдавал порядка 60 кадров в секунду. И это на совершенно не отлаженном, далеком от совершенства движке, которому от роду всего полгода. Правда, помнится, компания 3Dfx обещала, что с ее новыми картами будет вполне преодолим и рубеж в 5 тысяч полигонов на персонаж... но это было давно. О детализации в **HG2** можно слагать песни и рассказывать сказки, однако суровая реальность такова: робот представляется уже не в виде нескольких несклалных кубиков, налезающих друг на друга при движении и отчаянно мешающих ему быть похожим на робота, а имеет совершенно нормальное телосложение, элегантен и, разумеется, очень быстр. Отлично выверен и ландшафт, в реалистичности коего также не приходится сомневаться. Наконец-то исчезла вечная градация подобных симуляторов на «горы» и «не горы». Теперь на поверхности земли встречаются холмики, пригорки, насыпи, скалы, впадинки, овражки и даже ущельица — так что все это вполне похоже на реальную жизнь, а удовольствие от сталкивания противника парой метких выстрелов из чего-нибудь крупнокалиберного с края большого ущелья мало с чем сравнится. Разве что со всаживанием тонких, как иголки, пуль из скорострельного автомата или с мгновенным уничтожением при помощи мощной ракеты. И раз уж мы за-

Интервью с директором по маркетингу компании Activision, Хэнком Хартонгом (Henk Hartong)



СИ: Начнем сразу с самого наболевшего. По миру сейчас ходит множество слухов по поводу проекта Quake III, о котором пока что ничего толком неизвестно, кроме ужасающих системных требований, и, разумеется, нам хотелось бы узнать побольше об игре. Как насчет того, чтобы сообщить какие-то детали?

ХХ: Наверное, потому что Quake 3 - чуть ли ни единственная запланированная и не выставленная здесь игра, меня уже завалили кучей вопросов о ней. Хорошо. Все, что я могу сказать, это то, что работа над игрой продвигается, и что iD полны решимости действительно совершить технологический переворот в жанре 3D Action. Вообще, они больше склонны общаться со своими приятелями в Интернете, чем со мной, и поэтому вы узнаете новости быстрее, если таковые появятся.

СИ: Activision сегодня стала настоящим королем 3D Action, и с такими замечательными играми, как Quake, Quake 2, SiN, вы вполне можете надеяться монополизировать рынок. Действительно ли именно 3D Action является сегодня основным направлением, которое намерена развивать ваша компания?

ХХ: Это действительно так. Мы делаем все возможное, чтобы лучшие представители жанра издавались под нашей маркой. Об этом знают немногие, но Activision не просто иногда публикует игры iD, но имеет с этой командой контракт на шесть их ближайших игр, так что вы можете не беспокоиться, лидерство наше весьма и весьма прочное. С другой стороны, мы совсем недавно купили Raven Software, компанию, которая ответственна за Heretic и Hexen и которая сейчас делает для нас совершенно необычную версию 3D Action - Heretic II с видом от третьего лица. Нам кажется, что эта игра вполне может произвести небольшую революцию в жанре. Еще одна игра этого жанра - Soldier of Forture, основанная на одноименной лицензии и создаваемая на базе движка Quake 2.

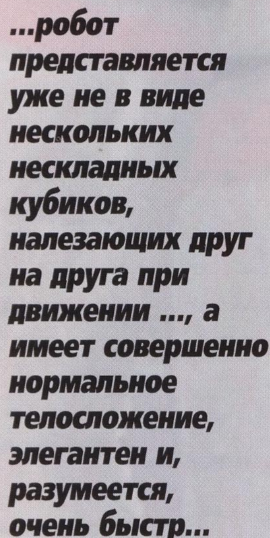
СИ: А что станет с SiN после того, как Ritual окончательно окунется в структуру Gathering of Developers(эта компания является одной из восьми основателей GOD - прим. авт.)? Планируете ли вы в какой-либо форме продолжать сотрудничество с ними?

ХХ: Несмотря на то, что Ritual вскоре завершит общение с нами, Activision владеет всеми правами на выпуск продолжений игры SiN и поэтому может в случае успеха оригинала воспользоваться услугами программистов и дизайнеров из Ritual или же любой другой компании. Как вам известно, структура GOD не вполне строга, и поэтому разработчики, входящие в альянс, вольны создавать игры не только для GOD, но и для других издательств.

СИ: Как вы оцениваете успех первой части Heavy Gear и каковы, по вашему мнению, шансы второй серии и всей Вселенной в целом?

ХХ: Как и любой другой новый проект, основанный на далеко не самой популярной лицензии, Heavy Gear и не должен был иметь гигантского успеха. Однако, продажи игры были достаточно высоки, а отзывы в целом положительны. Разумеется, нас такое положение дел не устраивало, и поскольку Heavy Gear с самого начала рассматривался как

Сергей **ОВЧИННИКОВ**





...робот представляется уже не в виде нескольких нескладных кубиков, налезающих друг на друга при движении ..., а имеет совершенно нормальное телосложение, элегантен и, разумеется, очень быстр...

говорили о ракетах, то пора вспомнить и о взрывах. Вы будете, конечно же, смеяться, но я скажу, что взрывы здесь тоже сделаны не так, как «везде», и, во-первых, моделируются с особой точностью, а во-вторых, необычайно красивы. Приятно также и то, что останки робота после свершения злодеяния частично останутся на месте катастрофы, а частично разлетятся по окрестностям. Разработчики обещают, что кое-какие детали можно будет собирать и потом использовать, так что использование чрезмерно мощных ракет, уничтожающих все и вся, будет серьезно ограничено — кому хочется терять прибыль.



Multiplayer, представленный на выставке, оказался чрезвычайно приятен благодаря уже перечисленным особенностям, и потому вызывал у меня исключительно положительные эмоции, перешедшие в легкий восторг после того, как мне улыбнулась удача и буквально за минуту-другую удалось несколько раз прибить именитого американского журналиста то ли из PC Gamer, то ли еще откуда-нибудь. Правда, он потом отомстил. И настроение испортилось. Но, к счастью, не настолько, чтобы написать отрицательную рецензию. Весьма радует, когда разработчики умеют признавать свои ошибки. А уж когда умеют исправлять — тут вообще нет слов. Остается только рейтинги высчитывать.

многосерийный проект, работа над ним началась сразу после выхода первой части. Как вы могли увидеть, был полностью изменен движок, который создавали практически с нуля, и игра стала выглядеть много лучше. У BattleTech есть книги и настольные RPG, но у нас будет очень и очень хорошая игра, именно этим мы планируем переломить сопротивление конкурентов.

СИ: А как вы относитесь к попыткам Sierra и Dynamix(состоящей из бывших ваших же собственных програмиистов и дизайнеров) создать новую Вселенную, к участию в которой готовят StarSiege. Выглядит их игра весьма впечатляюще, и нам интересно знать, с вашей точки зрения, имеет ли StarSiege хоть малейший шанс переплюнуть Activision и Heavy Gear?

XX: Время, конечно, покажет, хотя я лично абсолютно уверен, что это практически невозможно. Да, StarSiege выглядит хорошо, но наша игра, несмотря на то, что она находится еще в ранней стадии разработки, уже выглядит намного сильнее. В любом случае, Sierra считается сильной компанией, она является сильным конкурентом, и мы всегда с настороженностью относимся к их проектам.

СИ: Визитной карточкой новой Activision, наряду с играми жанра 3D Action, являются игры древнего сериала Zork. Нам очень интересно, планирует ли ваша компания выпустить какие-либо новые игры, входящие в этот сериал?

XX: К сожалению, пока мне нечем вас обрадовать. В ближайшее время мы выпустим версию Zork: The Grand Inquisitor на DVD, что должно быть достаточно интересно, поскольку мы снабдили игру несколькими новыми элементами и капельку расширили ее, однако это, конечно, не является заменой полоноценному новому приключению. В будущем, конечно же, мы сделаем еще одну или несколько игр, посвященных этому миру, но пока что таких планов нет.

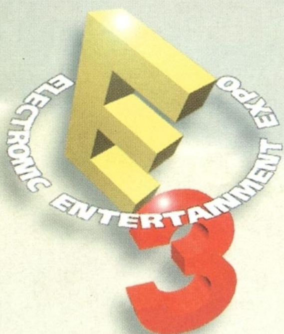
СИ: Напоследок один маленький простой вопрос. Когда же, наконец, выйдет SIN? Прогрессивное человечество уже замучилось его ждать.

XX: Думаю, что мы все-таки выпустим игру этим летом. Дата выхода назначена на август, так что ждать осталось не очень долго.

СИ

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

N64



Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Action/RPG**
Разработчик: Nintendo
Издатель: **Nintendo**
Дата выхода: 23 ноября 1998
Интернет:
www.nintendo.co.jp

Nintendo — самые большие консерваторы по поводу собственного присутствия на E3. Если память мне не изменяет, то на прошлой выставке компания имела точно такой же стенд, как и в этом году. Все тот же стиль а'ля грандиозность замыслов и воплощение мечты(хотя теперь о мечтах говорит совсем другая компания, которая разместила свои знамена буквально в сотне метров от гигантского стенда Nintendo), все тот же бесконечный Марио и настоящая пропасть игр. Еще более традиционна компания в отношениях с неамериканской и неяпонской прессой. После десятиминутного разговора с миловидным представителем компании я получил рекомендацию узнавать обо всех новостях из пресс-релизов сайта www.nintendo.com. Хотя приятно хотя бы то, что представители различных PR-отделов вежливо выслушали и все-таки поделились стандартным press-kit'ом. Признаться, ничего другого я и не ожидал, но все же была надежда, что Nintendo перед лицом неудач в Японии и не слишком головокружительного успеха в США все же обратит свой взор и на Европу. А между прочим, бум продаж премьеры приставки в Англии и других европейских странах закончился буквально через пару месяцев после оной. Но хватит о грустном, набор игр на стенде даже убойным назвать — и то будет скромно. Центральное место в порядком подновленном ряду творений Nintendo сотоварищи занимали два проекта — **Legend of Zelda** и пока что совершенно мистический Perfect Dark. Если первая игра была показана в если не в близком к законченному, то, по крайней мере, в









играбельном виде, то вторая спряталась за закрытые двери и даже не захотела демонстрироваться широкой публике, на откорм которой был выброшен порядочного размера демо-ролик, о впечатлениях о котором читайте в соответствующей статье. О **Zelda** же разговор особый.

Несмотря на то, что мы уже неоднократно писали об этой игре, обсуждая очередные сдвиги графиков работ, коря Nintendo за неторопливость и восхваляя достоинства грядущего хита, который, будь он выпущен года полтора назад, мог бы кардинально изменить ситуацию для Nintendo на японском рынке. Но, как это ни странно, «живьем» **Zelda** впервые удалось увидеть лишь теперь. Тут позвольте на секундочку приостановиться, поскольку к восприятию информации подобного рода всегда не мешает подготовиться.

Ожидание, а тем более долгое, никогда не сказывалось на фанатеющих игроманах положительным образом. Обычное дело — именно к моменту выхода игры желание проводить с нею время просто пропадает. Похоже, что нечто подобное испытывает игровое сообщество по отношению к **Zelda**. Несмотря на то, что игра явилась американскому зрителю впервые, особенного шума за пределами околонинтендовских источников она не наделала, да и нельзя сказать, чтобы привлекла большое внимание. Поразительнее же всего то, что игра предстала перед глазами верных поклонников в несколько ином виде, чем она им могла представляться. Что совсем не значит, что **Zelda** от долгого времени разработки превратилась в плохую игру. Скорее, сказался этот самый фактор ожидания чего-то чрезмерного. А посему некоторых игроков постигло разочарование. **Zelda** — это всего лишь игра, хотя и очень хорошая, так что не стоит ожидать от нее чудес. Но и провала ждать не придется.

После часа, проведенного перед телеэкраном наедине с магией великого(и это бесспорно) Shigeru Miyamoto становятся предельно понятны две вещи: **Zelda** не похожа на Mario 64, а демонстрационной версии, показанной на E3, еще придется немного «подрасти», чтобы превратиться в культовую игру. От полного варианта игры версия E3 отличается малостью — полным отсутствием связности — одного из важнейших компонентов будущей игры. Как выяснилось позже, во время одной из пресс-конференций Shigeru Miyamoto, который, кстати, в этом году получил престижный приз за огромный вклад в дело развития игровой индустрии от нашего игрового «Оскара», вручаемого как раз во время E3, **Zelda**, несмотря на то, что сама игра завершена уже на 90 процентов, еще ни разу не предстала перед создателями в цельном виде, иными словами, никто пока еще кусочки игры вместе не соединял. То, что было вполне понятно в Mario, в **Zelda** совершенно



Сергей ОВЧИННИКОВ

неприемлемо, и, наверное, отчасти поэтому игра некоторым посетителям не понравилась или вызвала лишь сдержанный восторг. Посетителям предлагалось «поиграть» в отдельные уровни, выборка которых, правда, не вызывала никаких нареканий. На выбор предлагалось попробовать себя в путешествиях по различнейшим ландшафтам, по подземельям и запутанным лабиринтам, а также посражаться с боссами. В каждом из таких «режимов» существует по доброму десятку «сцен». Последние сомнения в масштабности **Zelda** рассеялись. В контексте организации выставки нельзя не отметить приятную деталь — очередей на «поиграть» на стендах практически не было, так что у меня лично выдавалась возможность заскакивать на стенд Nintendo каждый раз, когда выдавалась свободная минутка между встречами, и играть, разумеется, в **Zelda**.

Нельзя не отметить то, что игра выглядит не только не хуже того, что можно было бы от нее ожидать, но и, как показалось, несколько лучше. Удивила графика — ее нельзя назвать революционной, но обилие текстур на уровнях поражает, технологии освещения в реальном времени радуют, а анимация приводит в восторг. На одном из уровней можно немного потренироваться катанию на лошади. В небольшом загончике вы можете вдоволь покататься и напрактиковаться в прыжках через барьер. При этом действе на экране появляется некий индикатор сил лошади, состоящий из морковок и показывающий вам, фактически, что сейчас можно делать, а что — нет. К примеру, прыгать через барьер лошадка будет лишь при наличии полного морковного счастья(поможет вездесущая контекстная кнопка B), а чтобы поскакать быстрее, вам придется также свериться с наличием подобного «топлива». Лошадь в **Zelda** — самый совершенный NPC в игре от Nintendo, так что когда игра выйдет, не советую вам бесконечно мучать своего четвероногого друга.

На больших открытых ландшафтах монстров пока нет, однако, на широких степных просторах гуляют на воле табуны лошадей. Ну, не табуны. Однако, одиночки явно попадаются. Управление почти что идеально — герой подчиняется вашим действиям беспрекословно, и никаких проблем, как правило, не возникает. Контекстуальная кнопка «B» показывает все свои возможности — такого обилия разнообразных действий, обеспечивающихся лишь одним устройством контроля, нет нигде. Фактически, перед нами универсальных аналог клавиатурного управления в RPG — только куча «горячих клавиш» заменена одной, ввиду необходимости экономии 14 несчастных кнопок, которым должны быть доверены все функции по управлению героем. Единственное



не слишком приятное ощущение в этом случае бывает связано с большими битвами, в которых, по мере смены оружия и продвижения по полю боя, герой иногда совершает неприятные ошибки, именно связанные с использованием кнопки «B». Случается, что она чересчур резко меняет свое назначение и переходит в какой-нибудь режим, разумеется, не предупредив хозяина. И тогда вместо хука справа вы сделаете кувырок налево, образно выражаясь, разумеется.

Еще одна легкая проблема связана с камерой. В **Zelda** камера — одна из самых лучших в теперешней индустрии вида от третьего лица, что не мешает ей порой показывать не вполне удачный вид. Неприятности, в основном, проявляются в сражениях с несколькими противниками. Глубина изображения, быть может от странного экрана, а может быть, и из-за внутренних проблем, достаточно сложно высчитывается, и поэтому попасть по какому-нибудь вертлявому небольшому монстру порой бывает весьма трудно. Вот и машет Линк дубиной или мечом во все стороны, пытаясь по кому-то вдарить как следует. Стыдно признаться, но порой вдарить хочется по хваленому геймпаду.

Монстры необыкновенно разнообразны — в **Zelda** вы встретите как тучи хищных растений, мощных и мерзких паучков, так и представителей фауны мира иного — склелетообразных тварей и зомбированых рыцарей. В стандарте Линк предпочитает драться при помощи меча, лука, длиннющей палки наподобие бейсбольной биты(с зашитыми магическими свойствами), а также применяет разного рода бомбы. Стоит бросить такой подарочек в морду врага — и удовольствие в виде дымящейся кучки косточек вам гарантировано. Особенно крупным представителям мира монстром можно прямо-таки скармливать бомбы — особенно хорошо это происходит с дракончиком, выползающим прямо на вас из лавы. Слишком уж соблазнительно он раскрывает свою огромную пасть. Так и хочется бросить в нее чего-нибудь горячительного.

Создатель игры, вдоволь наслушавшись замечаний по поводу несовершенства камеры, пообещал, что к моменту выхода **Zelda**, намеченному на 23 ноября, как раз на начало предрождественских распродаж, он постарается справиться со всеми проблемами. Но вот еще с одной он может и не поспеть — игра получилась настолько большой, что для ее окончательного тестирования может потребоваться куда больше тех трех месяцев, которые теоретически будут отпущены команде тестеров на отлов ошибок. Так что на вашем месте я бы не стал пока обводить день 23 ноября в календаре красным таким жирненьким кружочком. Отметить можно, но как-нибудь поскромнее. Или сформулируйте так: «**Zelda** выходит?!»

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

PC

HEROES of MIGHT and MAGIC III: RESTORATION OF ERATHIA



Платформа: **PC**
Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: **3DO**
Разработчик:
New World Computing
Дата выхода:
осень 1998 года
Интернет:
www.heroes3.com

Я думаю, что в ближайшее время на свете может появиться новый вид спорта. Мировые чемпионаты будут проводиться ежегодно, поздней весной, и следующий пройдет на калифорнийском побережье. Какой вид спорта, спрашиваете? Бег с препятствиями по E3. В качестве препятствий выступают рюкзаки и сумки, набитые материалами для прессы, ну а бегать, по крайней мере, в Атланте, приходилось на весьма длинные дистанции. Думаю, что среди журналистов такой вид спорта должен стать весьма популярным, и у него большое будущее. Так вот, после пробежек на время по гигантским залам и стендам E3 начинаешь понимать, что на выставке чего-то не хватает. Не хватает игры, которую бы ты полюбил не за графику и звук, не за гигантское количество «наворотов» и не за «безумно умный» AI, а просто за то, что это отличная игра. На третий день нашего пребывания на E3 таковая, по крайней мере, для меня, нашлась. Неудивительно, что очередной мечтой стали **Heroes of Might & Magic III.**



Новое чудо от New World Computing показывалось в небольшом помещении, отведенном хозяйкой 3DO для двух последних игр New World. Если о первой **Might & Magic VI** мы знаем уже предостаточно(а некоторые специалисты даже успели пройти ее до конца), то новые «Герои» предстали перед нашим взором впервые. И не разочаровали.

После продолжительной беседы с Грегори Фултоном(Gregory Fulton), одним из ведущих дизайнеров игры, который любезно показал все окрестности и рассказал о **HMM3** чуть ли не все, что знал, мы поняли, что сериал будет достойно продолжен самой интересной пошаговой стратегией из всех, что когда-либо доводилось видеть несчастным геймерам типа нас с коллегой Завхозом.

Сюжетно игра продолжает линию **Might & Magic VI**, составляя тем самым совершенно неразрывную тетралогию, начавшуюся еще в **Heroes of Might & Magic**. Как нам стало известно, разрабатываемый сейчас **Might & Magic VII** продолжит бесконечную историю, начавшуюся со знакомства со старшим представителем семьи Ironfist. Итак, королева Catherine Ironfist, узнав о смерти своего отца, решает отправиться в свои родные земли под общим названием Erathia. Добравшись до родного дома как раз вовремя, Катерина видит безрадостную картину - королевство со всех сторон атакуется старыми врагами, которые быстро продвигаются к столице, угрожая существованию государства. Разумеется, наша бравая героиня провозглашает себя правительницей и пытается во что бы то ни стало спасти землю своих предков от гибели. Весьма неприятным сюрпризом становится то, что монстры оживили отца Катерины и превратили его в жуткое демоническое существо, которое стремится покончить с Erathia, беря под командование все гигантские полчища монстров, которые только способно найти. Еще неприятнее то, что и на родной земле не все поддерживают «узурпаторшу», и многие влиятельные люди со своими большими армиями становятся под знамена ложного короля, который своими чарами внушает им то, что именно он является законным правителем. Вот в такую сложную ситуацию ставит вас и ваших героев завязка **Heroes of Might & Magic III**.



Главное в новой игре то, что вся или почти вся основная часть была оставлена практически без изменений, и все, что разработчики сделали для того, чтобы изменить игру, касается не ее концепции, а, скорее, многочисленных нюансов и моментов, которые ранее попросту были упущены из виду. В результате перед нами показывается все тот же гениальный **HMM**, но только улучшенный. Разумеется, жаждущим революций поклонникам это не слишком понравится, но, поверьте, изменений в игре такое количество, что впечатления от нее будут кардинально отличаться от тех, что вы испытывали, просиживая ночами за **HMM** или **HMM2**. Основу нововведений составили эксперименты New World с самими героями. Все персонажи в игре максимально индивидуализированы, и если ранее они отличались лишь парой параметров да классом, то теперь в распоряжении каждого будет изначально находиться совершенно уникальный набор бойцов, несколько умений, комбинация которых и будет составлять личность, а также одну совершенно особенную специальную возможность, которая обозначит такие различия между персонажами в **HMM3**, что процесс выбора очередного работника теперь станет действительно весьма сложным и запутанным делом. Все, как с настоящими людьми, — кто знает, что у них на уме?

Еще одним замечательным нововведением в игре является уникальная система генерации характеристик персонажа. Уникальная, для пошаговой стратегии. Любая RPG знакома с этой «уникальностью» уже на протяжении десятков лет. Заключается она в том, что героев отныне можно одевать по собственному вкусу артефактами и предметами, которые вам удается собрать на карте, купить, выторговать, выиграть и так далее. При этом выбираются не только различные амулеты, колечки, фенечки и прочая дребедень, а, главным образом, щиты, шлемы, копья, мечи, луки и броня. То есть, теперь герои будут сами вполне серьезно влиять на исход сражений при наличии соответствующих их статусу подчиненных. К примеру, герой, хорошо владеющий умением стрельбы, сможет прекрасно покровительствовать всяческим лучникам, эльфам и прочим стреляющим тварям. А знакомый с приемами самообороны и имеющий в распоряжении какой-нибудь магический щит, сможет защитить им и собственное войско. Поскольку ношение любого артефакта отныне необязательно, откровенно «плохих» находок в игре



Сергей ОВЧИННИКОВ





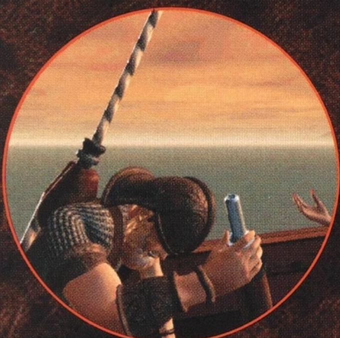












вы больше не встретите. Но зато каждый артефакт, попадающийся вам на пути, будет иметь не только положительные, но и отрицательные стороны. К примеру, повышающий магические способности, будет снижать силу действия оружия и так далее.

Сказкой для любого поклонника сериала станет то чудовищное разнообразие, которое New World намерена вдохнуть в игру. Количество всего увеличилось примерно в два раза, причем скачок сделан не столько в количественном, сколько в качественном плане, расширяя горизонты игрового мира чуть ли не до бесконечности. Итак, вы готовы к перечислению? Тогда поехали... В игре будет восемь типов замков, вместо старых шести, и шестнадцать типов героев, по два на каждую из представленных, если можно так выразиться, национальностей. Некоторые классы героев напрямую позаимствованы из **Might & Magic VI**, а многие могут считаться вполне «оригинальными». Вот поразительная штука! В стратегической игре типов героев получается больше, чем в классике RPG! Ниже перечисляем список героев: Knight и Cleric для Castle, Ranger и Druid для Rampart, Alchemist и Wizard для Tower, Pagan и Heretic для Inferno, Death Knight и Necromancer для Necropolis, Overlord и Warlock для Dungeon, Barbarian и Battle Mage для Stronghold, и, наконец, Beastmaster и Witch для Fortress. Радостное известие — теперь создатели игры разрешат героям командовать гарнизонами замков, и так-то просто вражескую цитадель больше взять не удастся. В армии под управлением одного героя отныне могут находиться не пять, а семь типов существ. Разумеется, градация их настроений будет еще шире, чем в прошлых вариантах. Количество монстров «слегка» увеличено до 120, причем в связи с увеличением слотов у героев и появлением двух новых рас, большая часть существ будет свободно использоваться вами в жизни, а не появляться на пути лишь в виде стай разбойников или редких бонусов. К стандартным катапультам добавятся еще баллисты и другие стенобойные орудия, которыми, наконец-то, вам разрешено управлять самостоятельно. Количество артефактов также несколько увеличено, теперь их будет 128, и стоит ли говорить, что это будут совершенно другие артефакты. Хотя, конечно, параллели не исключены. Самый интересный в последнем известии момент подготовлен разработчиками для настоящих профессионалов. Дело в том, что комбинируя различные артефакты в экипировке одного и того же героя, вы сможете достичь неких особых результатов, которые будут держаться в секрете до последнего — то есть, до момента выхода официального strategy guide. Вдобавок к этому создатели игры планируют введение особых артефактов, которые могут присваиваться различным городам, чтобы те не были друг на друга похожи — таким образом оборона городов становится еще более интересной. Разумеется, ряд таких специальных штуковин будет весьма основательно спрятан. Согласно действующему среди авторов **HMM3** принципу «больше и лучше», количество заклинаний также будет, по крайней мере на порядок, увеличено. Теперь их будет 64, разделенных на четыре основные школы Air, Water, Fire, Earth. В процессе игры некоторые герои, обладающие специальными возможностями, смогут делиться со своими коллегами выученными заклинаниями, что может оказаться весьма и весьма полезно.

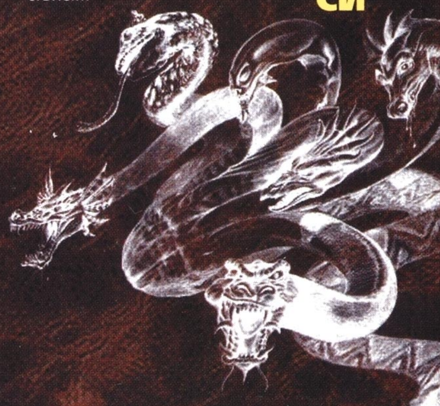
Серьезные изменения коснулись и привычных боевых карт, которые, разумеется, также были приличненько подтянуты под новые стандарты. Размер поля боя теперь составляет 15x11 шестиугольников, вместо бывших 11x9. А сами большие карты увеличились на 45 процентов. Между прочим, не просто так увеличились — теперь вам на них придется делать намного больше, чем просто рыскать в поисках ресурсов, обелисков и вражеских отрядов. Теперь вам придется выполнять квесты, которые можно будет отыскать чуть ли не в каждом домике или деревушке. Выполнив какие-либо из них, вы сможете получить доступ к ценным артефактам, подзаработать денег и ресурсов, нанять более мощных воинов или же встретиться с совершенно уникальными монстрами. Ну, и завершая этот статистический ряд(вы даже не представляете себе, сколько времени ушло на выведывание подробностей у дизайнеров, тем более, что в стандартных пресс-релизах ничего об этом не говорится), поговорим о графике. Она тоже была «увеличена» и из 640x480 переползла в 800x600(за счет чего стали возможны все упомянутые картографические тонкости), а вместо 256 цветов стала показывать нам все 16 бит красотищи. Монстры в боях нарисованы уже не от руки, а смоделированы как трехмерные анимационные фрагменты, так что эстетическая привлекательность битв также несколько увеличится. На каждого из монстров использовано минимум по 80 фреймов анимации, и безжизненными статуями они выглядеть точно не будут. И уже не выглядят.

Вот такая игра нас ждет в недалеком будущем. Хотя многие, наверняка, и заскучали при виде такого потока цифр и разнообразной технической информации, уверен, для поклонников **Heroes of Might and Magic** статеечка окажется полезной. А игра получается замечательная, иначе и быть не могло. Как говорится, самое замечательное в 3DO — это то, что она выпускает игры New World Computing. А самое замечательное в New World — это то, что она делает **Heroes of Might & Magic**. А самое замечательное в **HMM** — это то, что мы в него играем. И с каким удовольствием!

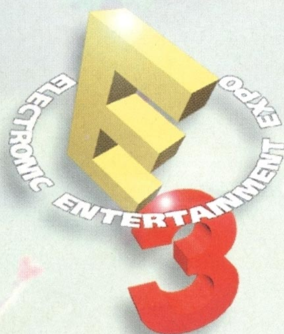
СИ







MYTH 2



Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Bungie Software
Разработчик: **Bungie Software**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.bungie.com**

Подходя к стенду Bungie, мы не питали каких-то особых иллюзий по поводу **Myth 2,** обо всех его будущих достоинствах было более или менее хорошо известно еще до выставки. Однако, достаточно одного взгляда на мониторы, чтобы понять, что этого вполне достаточно. Хотя надо сразу сказать, что до сих пор еще не ясен сам статус игры — то ли **Myth 2** будет более обычным дополнением, довеском к оригинальной игре, то ли это будет полноценное продолжение. Последнее, разумеется, более желаемо, но... Существует несколько таких «но», которые не позволяют нам с абсолютной уверенностью говорить, что **Myth 2** будет хорош также, как и его старший брат.

Во-первых, прямо-таки шокировало, что теперь воины научились бегать. Не просто судорожно дергать спрайтовыми лапками, а именно бегать. И если в первом Myth нам приходилось часто задавать себе вопрос, почему наши могучие солдаты не спеша ковыляли от стад зомби, которые представляли собой самую что ни на есть серьезную опасность, то теперь все выглядит куда более реалистично и оправданно.



Кстати, лишь подобные изменения затронули графический движок игры, все остальное осталось неизменным. Юниты, к величайшему сожалению, не стали полигональными, но это, как можно убедиться в очередной раз, не самое главное. Великолепно отрендеренные спрайты на этот раз действительно выступают достойной заменой полигональным моделям. При использовании 3D-акселератора юниты не уродуются темной каймой, как это было в старом Myth. Изображение юнитов на 25% уменьшено, что, соответственно, играет на создание иллюзии трехмерности. Разумеется, разработчики добавили им фреймы, так что теперь благоприятные впечатления складываются не только от созерцания ландшафта, но и от взгляда на юнитов.



Продолжим тему графики и поговорим о пресловутом ландшафте. Его постигло гораздо меньше изменений, чем юнитов, и произошедшие изменения касаются в основном новых объектов, появившихся на карте. Так, нам удалось лицезреть огромные замки, которые выглядят не просто реалистично или красиво, а грандиозно! Огромное неприступное сооружение из камня, рядом с которым ваши юниты кажутся совсем крохотными. Стены с бойницами, мост через ров — все, как положено. Прекрасный пример того, как один объект может изменить лицо игры.

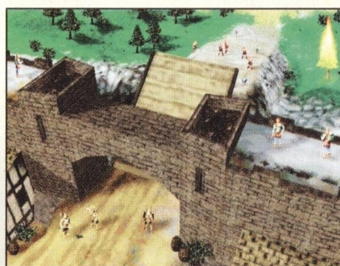


Множество изменений коснулось управления. Так, например, юниты смогут сами выбирать нужный, самый оптимальный маршрут, повинуясь специально созданному алгоритму, которому разработчики уделили в свое время очень много внимания. Так что можете смело посылать своих вояк из одного конца карты в другой — какие бы препятствия им не встретились, они дойдут до нужного места целыми и невредимыми. Говоря о препятствиях, я не имею в виду врага, сражаться с которым, впрочем, станет заметно легче благодаря опять-таки усовершенствованному управлению. Юниты будут гораздо быстрее формировать нужный строй, а управлять целым строем будет значительно удобнее. Так, например, не нарушая формации, юнитов можно повернуть на двадцать или тридцать градусов в указанном вами направлении.









Миссии отныне будут предполагать значительно большее количество солдат, с помощью которых следует выполнять головокружительные задания. Фанаты старого Myth могут ликовать — в игре останутся гномы со своими дурацкими привычками швыряться бутылками, когда их никто не просит. Благодаря улучшенной анимации бои теперь выглядят впечатляюще. Неизвестно откуда появившаяся реалистичность в изображении происходящего добавила множество новых ощущений. Сейчас Bungie Software есть над чем поработать — появившиеся новые юниты на общем фоне смотрятся несколько неуклюже, да и игровой процесс не слишком хорошо сбалансирован. Так что нам остается лишь ждать.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

MECHWARRIOR 3

Легендарный **MechWarrior**, детище и единственная причина успеха теперешней Activision. Холили, лелеяли ребята из этой солидной фирмы проекты на базе всемирно известной вселенной Battletech, а все зря. Десятилетний срок действия лицензии истек, и сериал накрылся. По крайней мере, так считалось. Третьим же **MechWarrior** занялась фирма, чья репутация в области симуляторов навряд ли может быть поставлена под сомнение. Классика из моды не выходит. И Microprose это прекрасно понимает.

Платформа: PC
Жанр: **симулятор робота**
Издатель: Microprose
Разработчик: **FASA Interactive**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.microprose.com

В этом году Microprose решила не снимать себе стенда, не разукрашивать его флажками и фонариками, не звать к себе популярных актеров, не устраивать гигантских шоу с раздачей бесконечной халявы, даже не печатать большого количества красочных буклетиков — как и LucasArts, эта фирма принимала дорогих гостей в небольшой(по меркам выставки) комнате, в которой кружочком, тихо и мирно было расставлено около полутора десятков компьютеров со всеми-всеми новинками. Единственный популистский шаг заключался в бесплатной раздаче демо-версий MechCommander(кстати, попробовать эту гигантскую демо-версию вы сможете и на нашем демо-диске). Однако, поскольку игра уже на подходе и, наверное, в тот момент, когда этот номер появится в продаже, игра уже будет пылиться на полках магазинов, она не вызвала особенного интереса. А вот **MechWarrior 3,** многострадальный проект, уже несколько раз отмененный, похороненный конкурентами и поклонниками, дважды переделывавшийся с самого начала, несколько раз менявший команды разработчиков и продюсеров, на удивление все же был показан. И не только показан, но и предоставлен в полное распоряжение своеобразных бета-тестеров, коими мы не замедлили притвориться.

Хотя игра была еще явно далека от завершения, и авторы не смогли даже предоставить поклонникам роботов хоть какого-то подобия миссий или кампаний, потенциал проекта чувствуется сразу, так сказать, бьет электронным ключом через все вентиляционные отверстия мониторов, просачивается через толстый картон плакатов и моделек роботов, а, главное, брызжет красками с экрана и проламывает охватывающий окружающую среду шумовой поток. Иными словами, поиграть в **MechWarrior 3** на E3 было настолько же приятно, как и окунуться в море после тяжелого трудового дня. Знаю, знаю. В Атланте моря нет, и, тем не менее, ощущения от коротенького deathmatch'а были исключительно приятными. Попробую поделиться.



Безусловно, основной заслугой авторов игры стал движок, который на сей раз был сделан с особой тщательностью и вниманием к крупным деталям. Как так? Объяснение очень простое. Основным отличием, скажем, Heavy Gear от MechWarrior является вовсе не то, что одну серию игр делает Activision, а другую теперь Fasa и Microprose, а в том, что роботы в BattleTech намного(очень намного) больше по размерам, чем в том же DreamPod 9 (вселенная Heavy Gear). Соответственно, авторам новой игры пришлось каким-то образом решить проблему больших размеров на маленьких экранах. Должен признаться, решение выглядит весьма впечатляюще.

На деле же все очень просто, и даже технически не так уж чтобы очень «продвинуто». Чтобы создать ощущение большого размера, во-первых, нужно уменьшить все декорации, так, чтобы горы стали почти вровень ростом с роботом, чтобы деревья хрустели под железными ногами, чтобы людишек(если таковые отыщутся) вообще не было видно. Вдобавок к этому, несколько вспомогательных моментов — четкие, но достаточно крупнозернистые текстуры на корпусе и сумасшедшего вида кабина пилота с толстенными железными рамами и отличной передачей ощущения высоты. Взрывы и интерактивность поверхности прилагаются. Спрашивается, что еще нужно для идеальной игры? Правильно — хороший набор оружия, отсутствие торможения и разнообразие территорий. Приятно осознавать, когда все твои желания исполняются. Хотя опять-таки придется повторить, что ничего по части single-player'а даже журналистам продемонстрировано не было, тем не менее, многопользовательские стычки играются превосходно и, по крайней мере, намного более интересны, чем туповатое брожение друг вокруг друга в MechNET. Даже два игрока могут получить огромное количество удовольствия, побегав минуток пять-десять в **MW3**.

Необыкновенно приятно проработан ландшафт. Хотя поддержка 3D-акселераторов еще только «на подходе», текстуры выглядят весьма четко, «хорошо сидят» и весьма правильно отображают рисунок той местности, которая должна в данный момент находиться у вас под ногами. Возможно, акселераторы что-то и испортят, но никто же не заставляет вас их использовать, тем более, что альфа-версия **MW3** вполне приемлемо шла на выставочном Pentium II и достигала результатов где-то порядка 35-40 кадров в секунду. Объяснение такой высокой скорости, правда, можно легко найти в том, что объектов на поле боя было совсем немного, да и роботов-то имелось всего два (Microprose, видимо, в силу недостатка. места, решила ограничиться multiplayer'ом лишь на двоих).

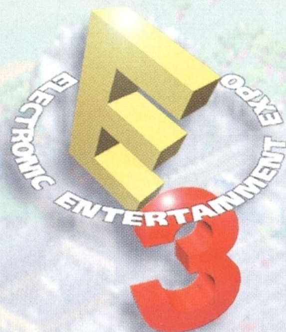
Представители FASA Interactive даже на выставке продолжали отмалчиваться по поводу важнейших элементов будущей игры, как то наличие товарно-денежных отношений, возможности путешествовать между планетами (как в первом **MechWarrior**), вариаций с наемниками и так далее. Хотя и сюжетная линия и все детали уже давным-давно уютно расположились на просторах Интернета, именно ввиду их дряхлости доверять таким сведениям, к сожалению, не приходится. Однако мы взяли проект под особый присмотр и непременно расскажем о результатах каких бы то ни было экспериментов несомненно талантливых и очень перспективных разработчиков. Ну а Microprose, будем надеяться, именно **MW3** поможет вылезти из небольшой ямы, в которую вогнала себя компания вскоре после ухода из нее единственного по-настоящему цивилизованного человека.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

SIMCITY 3000

PC

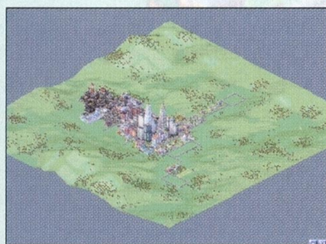


Платформа: PC
Жанр: **стратегия**.
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Maxis**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

Собственно говоря, **SimCity 3000** мы уже видели и до этого: на пресс-конференции Electronic Arts на Комтеке. Однако изменения, которые произошли за месяц с небольшим, не могут не удивить. Но начнем по порядку.

Довольно большой стенд Electronic Arts, вполне разумно разделенный на четыре секции, был виден издалека. Прежде всего, бросался в глаза скромный картонный мегаполис, выполненный почти в натуральном размере. Стоило бы отметить, что посетители стенда гораздо больше внимания уделяли не декорациям, а захватывающему действу на экранах мониторов. К E3 Maxis успела подготовить вполне созревшую бета-версию, которая производила не только поверхностное впечатление будущей глобальности, но и реальные представления о внимание к самым незначительным деталям. Как вы помните, первоначально Maxis задумывала создать даже не стратегию, а симулятор управления городом. Этакое трехмерное чудовище, которое должно было бы шокировать игрока многоплановостью происходящего. Однако, под влиянием Electronic Arts, которая смогла убедить разработчиков, что главное — не трехмерность, а идея, **SimCity 3000** превратился совсем в другую игру. И, надо сказать, что, лишившись ненужного третьего измерения, **SC 3000** только выиграл. Да, спрайты, но какие! Да, более простая экономическая модель, но какая!





Итак, принципы остались неизменненными. На голом месте вам придется создать город будущего, используя для этого сравнительно небольшой счет в банке. Проблем предстоит решить очень много — жители, отсутствие средств, природные катаклизмы... Последние, кстати, выглядят наиболее эффектно, особенно восхищает пожар. Теперь мы видим не просто небоскреб, горящий как деревяшка, а языки пламени из окна на каком-то определенном этаже и густой черный дым, поднимающийся в небо.

Детализация графики невероятна. Внешнее оформление не идет ни в какое сравнение с «зализанным» первоначальным вариантом игры. Все выглядит ярко, красиво и вдобавок реалистично. Видны даже машины жителей вашего города, не просто белые полоски, хаотично двигающиеся по черным лентам-дорогам, а настоящие машины. Теперь сразу видно, где в городе, а, главное, почему возникают пробки, легче контролировать движение и создавать удобные транспортные развязки. Несмотря на то, что разработчики решительно лишили игру трехмерности, в **SimCity 3000** уже сейчас есть камера, которую можно вращать на 90 градусов(иначе говоря, существует четыре вида на происходящее). Кроме того, вид на город можно увеличивать, но что самое замечательное, даже при самом крупном увеличении изображение не уродуется крупными пикселями и остается таким же ясным, как при максимальном удалении. Кстати, при максимальном удалении можно увидеть вообще всю доступную территорию. А она, между прочим, не маленькая — в четыре раза больше, чем в SimCity 2000.





Интерфейс, который на Комтеке представлялся громоздким и неудобным, теперь производит самые благоприятные впечатления. Управлять всем достаточно просто при том, что глобальность игрового процесса заслуживает особого внимания. Если раньше приходилось достаточно долго копаться в сложной системе меню, дабы точно указать, какой тип здания следует построить, то теперь систематизировано довольно просто и логично.

Ничего особенно нового в игре нет, каждый, кто хоть раз играл или даже видел SimCity 2000, с первого взгляда определит всю сущность игры. Пожалуй, это даже хорошо. А свидетельство тому — большие толпы людей, взгляды которых, повторюсь, были устремлены не на декорации, как на многих других стендах, а на экраны мониторов.

СИ



Дмитрий ЭСТРИН

METAL GEAR SOLID

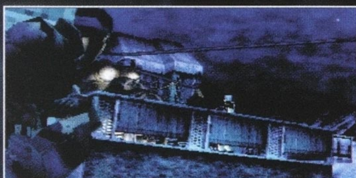


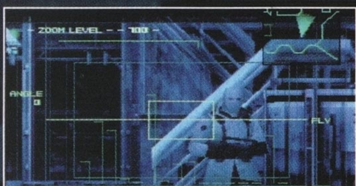
Платформа: PlayStation
Жанр: **Action**
Издатель: Sony/Konami
Разработчик: **Konami**
Дата выхода:
4 октября 1998
Интернет: **www.konami.com**

У двух лидеров приставочной индустрии — Sony и Nintendo для выставки E3 было приготовлено немало убийственных аргументов в пользу собственных платформ, и постоянную, не стихающую волну новейших суперхитов, обрушивавшуюся на зрителя со стендов этих компаний, можно было бы сравнить с азартной спортивной игрой. Тем более, что помогало и расположение стендов — Nintendo справа, Sony слева, а между ними в качестве сетки несчастная Sega. Как известно, основную ставку Nintendo сделала на Zelda, а вот Sony предпочла всем собственным проектам будущий суперхит от Konami. **Metal Gear Solid** уже наделал немало шума в игровой прессе, всколыхнул общественное мнение на японской Tokyo Game Show и вот теперь впервые в почти что законченном варианте появился перед американским зрителем. Конечно, более чем за два года бесконечных разговоров об игре, выглядеть она стала уже не настолько шокирующе, тем более, что шпионская тематика как раз последнее время используется производителями игр наиболее часто, однако, все же такое произведение, как **MGS**, не могло не привлечь внимания.



Успеху также сопутствовал великолепный стенд Konami, которая уже не первый год поражает всех зрителей самым, пожалуй, грамотным построением стенда на всей выставке. И самым впечатляющим. В этом году Konami выстроила на E3 прекрасно укрепленную военную базу, обнесенную высоким забором, обмотанным несколькими рядами колючей проволоки, с башнями и мощными прожекторами, которые грозно светили на головы посетителей(слава Богу, ни по кому не стреляли), и лазерными системами сигнализации, просвечивавшими каждого входившего на территорию зелеными загадочными лучами. Вдобавок ко всему, по стенду ходило огромное количество спецназовцев, эдаких мощных ребят с очень большими автоматами, пулеметами и даже, кажется, гранатометами. Почему-то, сплошь черных. Может быть, негритянские актеры дешевле обходятся, а может, лучше ассоциируются у посетителей с военной базой и т.д. На гигантском мониторе каждые десять минут показывался великолепный ролик из игры, который сопровождался салютом и небольшим театральным представлением с участием уже упомянутых крутых ребят.

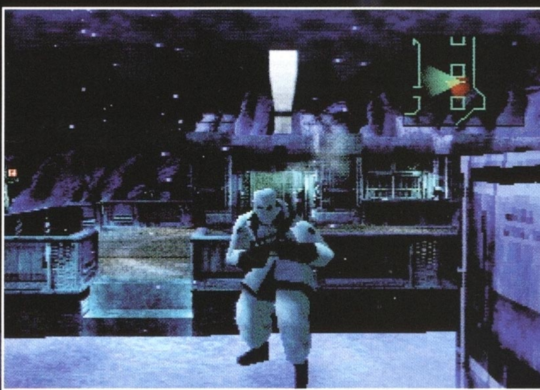






Но главное — это все-таки сама игра. И она, как ни странно, не разочаровала. Немножечко только хочется пожурить разработчиков за то, что они не удосужились для E3 нарезать из игры различных кусочков и представить их в такой форме, чтобы за отпущенные на выставке 20-30 минут человек мог сложить мнение об игре вцелом, а не об ее заставке(хоть и весьма интерактивной), длящейся порядка десяти минут перед тем, как вы получаете возможность начать играть по-настоящему. Хотя, конечно, почти полная версия — это тоже неплохо. Похоже, Nintendo и Konami следовало бы поменяться версиями для Zelda и **MGS**, потому как первую невозможно представить себе разбитой на эпизоды, а во второй как раз вполне возможно проиграть отдельную миссию или часть ее. Но хватит об этом.

Как и обещалось, **MGS** представляет собой максимально реалистичный симулятор шпионской службы, нечто совершенно отличное от Golden Eye и, уж тем более, от какого-нибудь Tomb Raider. Наверное, сравнить игровую концепцию можно только лишь с недавно появившимся на PC Commandos: Behind Enemy Lines, только в полностью трехмерном варианте и всего с одним супергероем в распоряжении. Эта игра умудряется казаться всем, чем только возможно, но никогда не тем, чем она является на самом деле. Какие только ассоциации не всплывают в памяти при виде **MGS**, но с ними игру связать оказывается совершенно невозможно. В том-то и дело, что **MGS** — это новое слово, абсолютно уникальная игра, аналогов которой, по большому счету, еще не было.



Что бы там ни говорилось о слабости PlayStation в графическом плане, Konami очень убедительно доказывает, что и в этой области не все еще открытия сделаны. Впервые фирма решила использовать движок игры как для самого процесса, так и для роликов между миссиями, а также и во время миссий. Думаете, уродливые PlayStation'овские текстуры сделали свое черное дело, и смотреть на все это становится противно? Ничуть! Некоторая угловатость, напротив, подчеркивает детальность самой игры, показывает, что ни одна малейшая мелочь не была упущена. Не знаю, как это удалось создателям **MGS**, но, пожалуй, лучших «движковых» роликов мне видеть не приходилось. Еще один миф, разбитый в прах разработчиками из Konami — скорость игрового процесса. Всем известно правило — больше текстур, больше объектов — меньше скорость. Так вот, для Konami это, похоже, не проблема. Для MGS она сумела создать гигантские уровни, наполненные детализацией до самых краев и при этом установить скорость игры на уровне 25-30 кадров в секунду, чего вполне достаточно, чтобы прекрасно себя чувствовать в виртуальном мире. И последнее. Чего уж тут не говори, а игровой процесс — это главная черта игры. В **MGS** именно эта черта блистает лучше всего — игра продумана до мелочей, не заставляет вас выполнять невыполнимые задания, не задает ограничений на использование камеры(можно играть от первого или от третьего лица) и предоставляет такое количество возможностей, что любому игроку в ней откроется множество интереснейших деталей. Единственная проблема заключается в том, что широкой массе именно PlayStation'ой аудитории игра может показаться неяркой и чрезмерно «навороченной». Действительно, палитра выдержана в реалистичном стиле, и поэтому **MGS** не любит ни красного, ни зеленого, ни желтого цветов. Все предельно серо, и потому не слишком-то воодушевляет воспитанную на Crash Bandicoot'е молодежь. Ну, а сложность добавляет к этому, если можно выразиться, «недостатку». Неважно, как игра будет воспринята публикой. Я со своей стороны могу гарантировать, что она доставит максимум удовольствия настоящим ценителям сложных, интересных и по-настоящему необычных игр. Ну, а с проблемами возможной непопулярности намеревается справляться сама Sony, которая уже объявила о феноменально большом рекламном бюджете игры. Владельцам же других приставок Konami совершенно неожиданно преподнесла сюрприз, заявив, что разработка версий игры на «другие системы» вполне возможна. Под «другими» подразумевается, в первую очередь, Nintendo 64, а также PC и, возможно, Dreamcast. Однако, это все пока не более, чем слухи. **СИ**









Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Джойстики, геймпэды, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галлереи, переводчики и многое другое.



ВЫРАСТАЙ-КА

ФИРМЕННЫЙ МАГАЗИН ИГРУШЕК

Тел. 921-2591

**Улица Петровка, дом 16, станции метро «Театральная», «Охотный Ряд

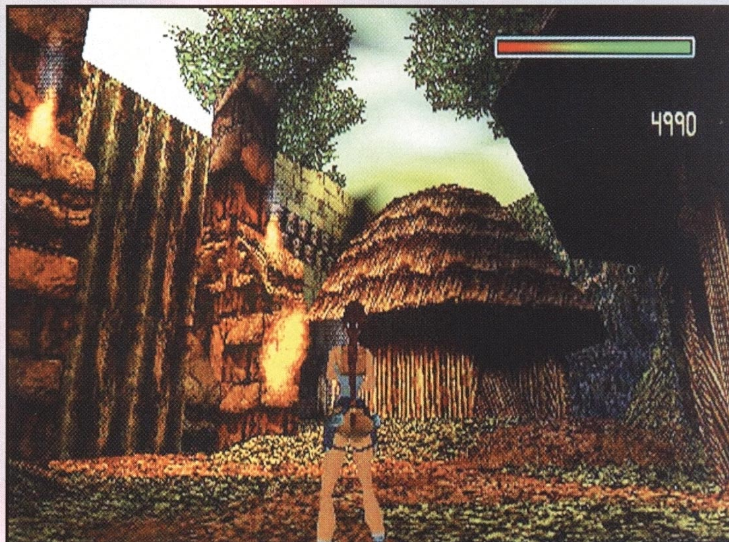
TOMB RAIDER III

PS PC

Дмитрий ЭСТРИН

...На той части стенда Eidos, посвященного нетленной серии TR, ничего примечательного, за исключением девицы с пистолетом и прочих декораций, не было. Ах, да, на нескольких компьютерах демонстрировался **Tomb Raider III**. Впрочем, могу сразу сказать, ничего примечательного в демо-версии игры не было. Все довольно примитивненько, а главное — старо. Впечатления примерно такие: стало еще меньше игры, зато стало еще больше Лары Крофт.

В **Tomb Raider III** неутомимая героиня побывает в индийских пустынях, погуляет по темным улицам Лондона и слетает на острова в южной части Тихого Океана. Если вы уже пребываете в состоянии восторга, тогда перестаньте читать дальше, так как сейчас мне придется ругаться. Самый часто задаваемый вопрос на стенде Eidos: «Что нового будет в **Tomb Raider III**?» Разработчики на него охотно отвечали: «Уровни, враги и оружие.» После чего с тяжелым сердцем задавался следующий вопрос: «А что будет нового в графическом плане?» Представьте себе, исчезнут баги, связанные с исчезновением частей тела Лары в стенах, на ее фигуру будет потрачено еще несколько десятков, а, может быть, и сотен полигонов, улучшится анимация. Здорово, правда? Причем, прошу отметить, об этом говорилось с дрожью в голосе, как невесть о каком чуде. Красиво выглядит небо, неплохо — вода. Кажется, на этом все. Ради справедливости, не могу обойти стороной тот факт, что на стенде толпилось довольно много народу. Хотя, с другой стороны, сильно сомневаюсь, что все посетители преследовали своей целью восхититься игровыми возможностями **TR3**...





Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Core Design**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.eidos.com**

СИ

PRAX WAR

PC

Сергей ОВЧИННИКОВ

Electronic Arts — эта такая компания, которая стремится, во-первых, испробовать все жанры игрового мира, а во-вторых, добиться во всех этих жанрах значительных результатов, закрепить торговую марку в очередном завоеванном жанре раз и навсегда. Поразительно, что это ей так часто удается. Везение, конечно, существует, но не все же зависит от него. Грамотность EA в работе с играми — вот отчего чуть ли ни каждый новый проект становится успешным. Тут как раз конкуренты мало что могут поделать. Готовьтесь — великая EA собралась делать 3D Action, причем, в этот раз компания решила действовать смело и решительно.

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Разработчик: Rebel Boat Rocker
Издатель: **Electronic Arts**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.rebelboatrocker.com**



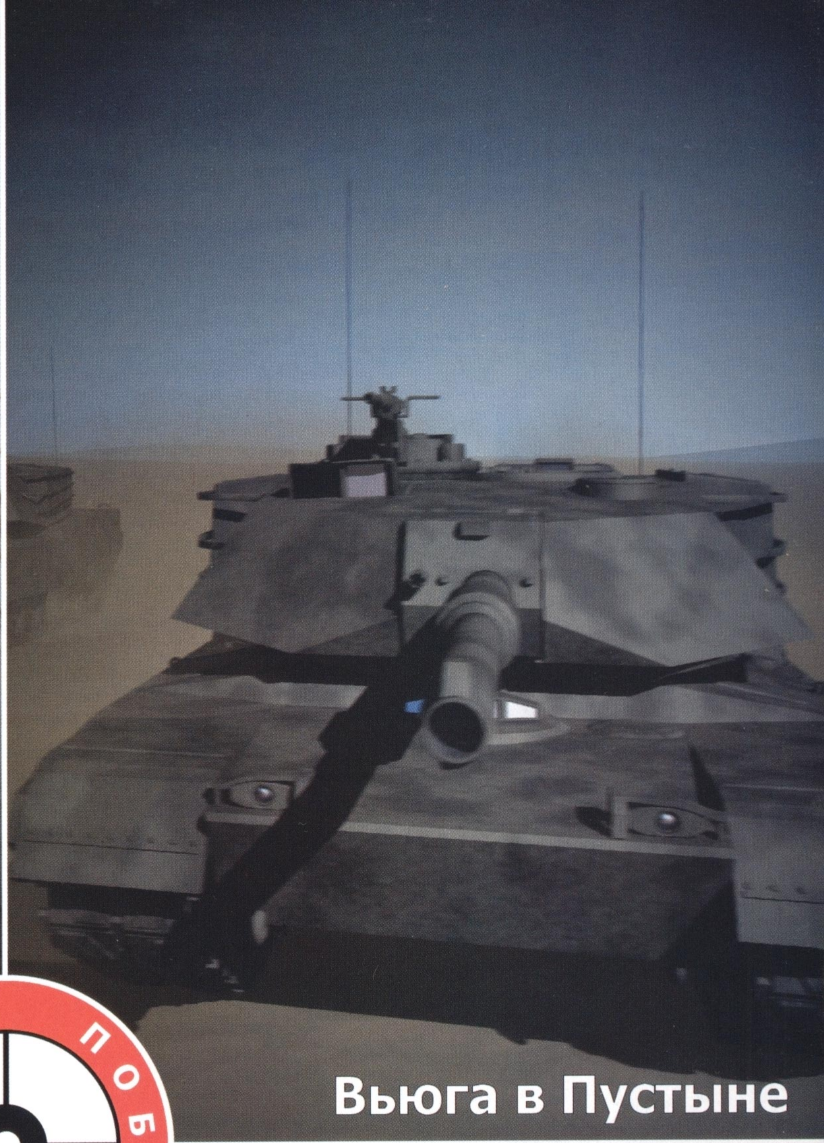
Небольшая компания Rebel Boat Rocker, состоящая из покинувших в свое время 3D Realms молодых программистов, вовсю сейчас трудится над новой игрой, носящей название **Prax War**. За очередной стеной закрытых дверей Electronic Arts любезно показывала нам особенно интересное детище — проект в жанре 3D Action. Разумеется, показанное выглядело, по меньшей мере, многообещающе.

Ребята из Rebel Boat Rocker создали движок для **Prax War** еще до начала работы собственно над игрой, и, видимо, этим привлекли внимание EA, однако более близкое знакомство с Prax Wars заставило меня понять, что дело не только в движке. Итак, четверка отважных героев борется с гигантской корпорацией, грозящей собственной глупостью уничтожить полмира. Основная особенность игры как раз и заключается в четырех героях. Ваши персонажи образуют весьма интересную команду, связанную корнями предыстории, совершенно уникальными взаимоотношениями, позволяющими почувствовать, что герои в **Prax War** действительно живые. Честно говоря, они и выглядят-то как настоящие люди, а все благодаря новейшим технологиям. RBR удалось создать некий вариант mip-mapping'а, в котором объект не теряет разрешение текстур при удалении от нег камеры, а попросту начинает терять детализацию в полигонах. Если синтезируемый вблизи персонаж состоит из двух-трех тысяч полигонов, то, отойдя на полсотню шагов, вы оставите в нем не более 100-150 плоскостей. Надо признать, выглядит это весьма впечатляюще. Собственно игра пока готова не более, чем на пятнадцать-двадцать процентов, нарисованы всего несколько уровней, искуственный интеллект пока не отработан и враги попросту тупо стоят у вас на пути, даже не стреляя. Однако профессионализм разработчиков просто-таки просачивается из каждой детали игры, и я думаю, что **Prax Wars** даст нам еще не один повод для новых публикаций. Ну, а Electronic Arts, думаю, вскоре можно будет поздравить с еще одной значительной победой. Берегитесь, SiN, Half-Life и прочие!

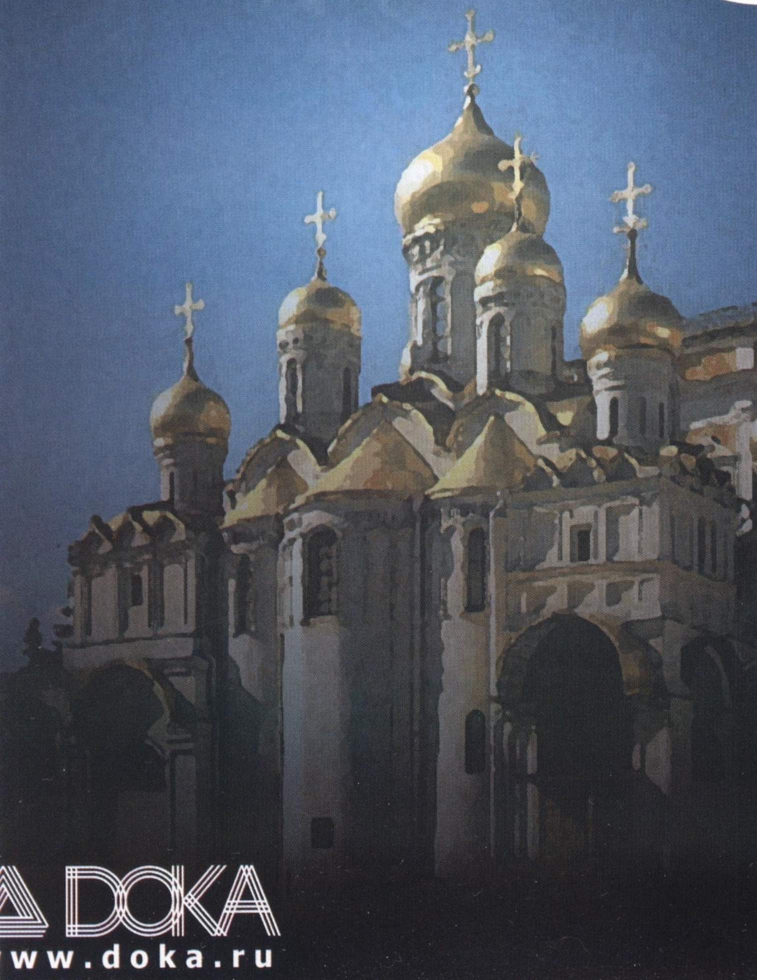
СИ




Противостояние


Вьюга в Пустыне


СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ


Третий Рим
DOKA
www.doka.ru


Схватка

PC

INTERSTATE' 82

Activision

Сергей ОВЧИННИКОВ

Платформа: PC
Жанр: **Action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.activision.com

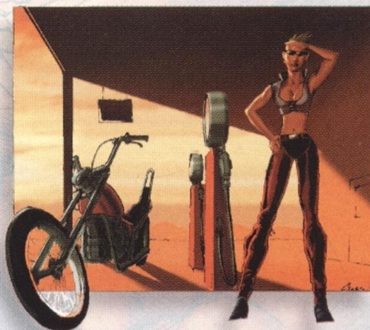
создала новый движок. И немедленно решила использовать его не в одной, а в нескольких своих популярных играх. Помимо Heavy Gear 2, которому новая технология явно пришлась к лицу, компания также представила на E3 продолжение культового боевика на колесах образца 77 года. Продолжение переносит нас на 5 лет вперед и сталкивает с очередными неприятностями и новыми героями. В этом репортаже мы ничего не рассказываем о сюжетной линии различных описываемых игр. Думаете, почему? Совершенно верно, на E3 сюжеты не показывают. Там показывают игровой процесс, исключительно, эксклюзивно, тайно, как угодно. А об остальном можно прочитать в пресс-релизах. Наверняка материалы об **Interstate'82** еще не раз появятся на страницах нашего журнала, но пока я поспешу поделиться впечатлениями от того, что показывали разработчики.



Честно говоря, технологически игра явно не пытается равняться на стандарты Heavy Gear 2, и выглядит несколько скромнее. Однако и здесь имеется множество признаков того, что движок подвергся коренным преобразованиям. Во-первых, поддержка 3D-акселератора теперь выглядит не «опцией», а совершенно естественной деталью игры, и как текстуры, так и спецэффекты движка были подобраны специально под машинки Voodoo. Необыкновенно красивые взрывы, наконец-таки нашли компромисс между истинной трехмерностью и красотой плоской картинки. Дым сделан при помощи особых спецэффектов, доступных 3D-акселераторам, а огонь смоделирован из мгновенно возникающей полигональной модели с плывущими текстурами, почти как в Unreal, только в добрый десяток раз быстрее. Разумеется, без взмывающих в небо деталей поверженно-



го авто обойтись не удалось. Все, что показывали посетителям выставки, это некий вариант deathmatch, только с противниками, контролируемыми компьютером. Нельзя сказать, что они хоть чему-то научились за прошедшие годы, и в результате совершенно стандартное игровое действие заключается во вращении по кругу в поисках радостно улепетывающего из поля зрения противника. Отлично сделаны на этот раз горы, да и сама дорога наконец-то стала походить на настоящую, так что прогресс налицо. Альфа-вер-



сия, к сожалению, часто подвисала, а дымный след от ракет почему-то так и оставался в воздухе, не растворяясь. Разработчики пообещали, что в ближайшем будущем все эти «недостатки» будут исправлены. Конечно же, будут. Проблема в другом — игра больше не вызывает такого безумного восторга, и я уже не уверен в том, что финальный вариант сможет привлечь к себе такое внимание, как неожиданный хит **Interstate'77**. Подождем до 82 года...

СИ

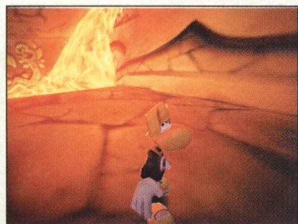


PS N64 PC

RAYMAN 2

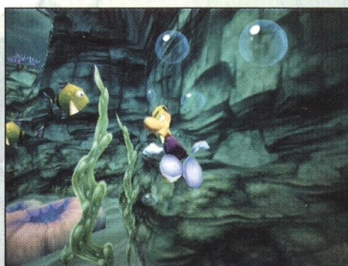
Французы

Сергей ОВЧИННИКОВ

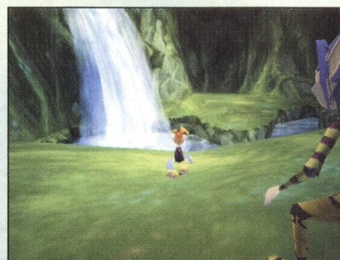


Платформа:
PC, N64, PlayStation
Жанр: платформер
Издатель: UbiSoft
Разработчик: UbiSoft
Дата выхода: конец 1998 — начало 1999
Интернет:
www.ubisoft.co.uk

установили свой блок-пост на весьма выгодном месте — в западном павильоне, рядом со всеми основными воротилами игрового бизнеса. И сделали они это совершенно правильно, ведь компании в этом году есть, чем гордиться. Всего UbiSoft представила порядка двух десятков игр, подавляющее большинство из которых было рассчитано сразу на множество игровых платформ. Пожалуй, только Sega Saturn ока-



залась обделенной, однако сама компания Sega не должна быть обиженной, ведь UbiSoft всерьез намеревается разрабатывать игры и для грядущего DreamCast. Так или иначе, звездой UbiSoft'овского шоу на E3 был **Rayman**, веселый герой классической платформенной бродилки, покоривший сердца миллионов игроков, и особенно европейцев, которые теперь любят его больше, чем японско-



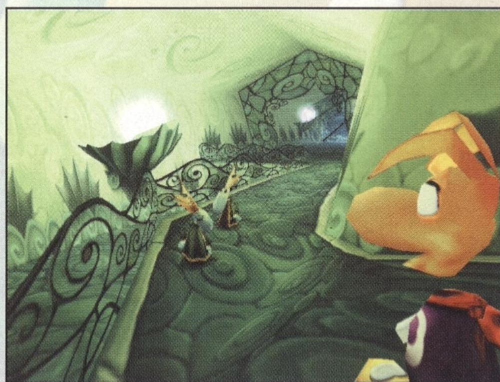
го Марио. Новая игра UbiSoft с участием этого героя называется неоригинально — **Rayman 2,** и представляет собой трехмерную платформенную аркаду, в стиле незабвенного Mario 64. Впрочем, от шедевра Nintendo игру отличает множество деталей при общей схожести концепции.

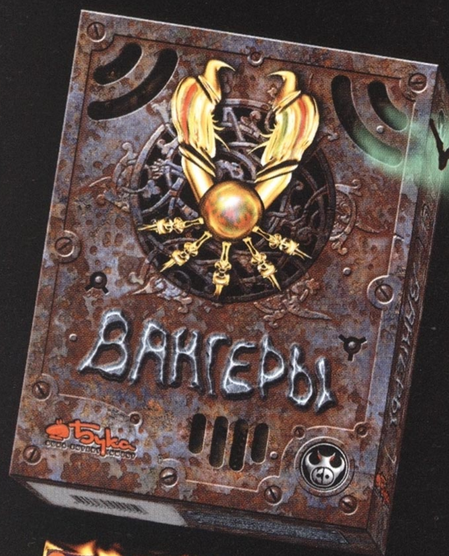
Rayman 2 демонстрировался пока только в версии для PC, но зато игра была показана в весьма продвинутом своем варианте с уже собранными несколькими уровнями, так что посетители стенда UbiSoft вполне могли составить о новой игре вполне полное мнение. Игра использует в качестве основы модифицированный движок от Tonic Trouble и отличается от него, главным образом, тем, что использует значительно более яркую палитру, более разнообразные текстуры, а также предлагает вниманию игроков достаточно большие по обьему помещения. Ска-



тывания по желобам в **Rayman 2** заменены забегами наперегонки с персонажами игры по диковатым трассам уровней. Правда, при этом камера почему-то устанавливается в положение за героем, отчего контролировать то, куда ты бежишь, становится достаточно сложно. Однако в целом игра показала, что UbiSoft наконец-то научилась делать весьма приличные трехмерные игры, в которых, наряду с весьма мощными технологиями, находится место и для внесения хоть каких-то приятных новаций в игровой процесс.

СИ





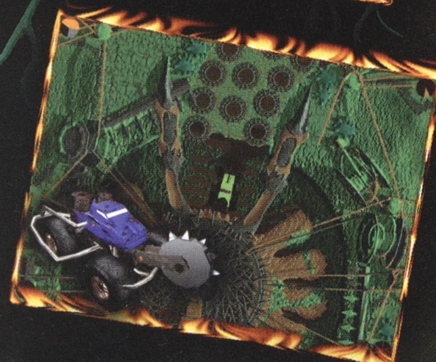
Исход в ИНОЕ

"Это игра, которая меняет все."
GamePen.com

"Музыка-одна из лучших игровых, которую я когда-либо слышал.
Пол Потера (Interactive Magic)







ДЛЯ МАГАЗИНОВ БЕСПЛАТНО!!! РЕКЛАМНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

"Это самая необычная игра, какую мы когда-либо издавали. "Вангеры" настолько уникальны, что половина нашего офиса ими прямо-таки заболела".
Билл Стили (Interactive Magic)

ВАНГЕРЫ

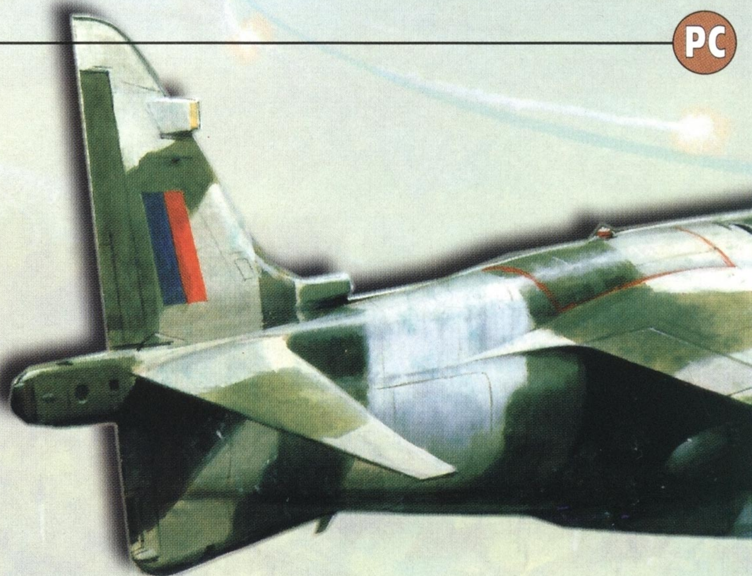
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок игры "Вангеры" обращайтесь в компанию "Бука".
Адреса магазинов, продающих игру, Вы найдёте на WWW.buka.com.



Developed by

АВИАЦИОННЫЕ СИМУЛЯТОРЫ



МИНИ АНТОЛОГИЯ

Давным-давно, когда деревья и компьютеры были большими, когда слово «ИнтернеТ» вызывало аллергию у людей, знакомых со словом «ФИДО», когда за возможность полетать на самом настоящем небесно-голубом ЯК-18 добрые дяди на аэродроме требовали предъявить им одну лишь справку формы 0,75, которая продавалась в соседнем продуктовом, когда «Жигулевское» стоило... Сколько ж оно стоило? Уй, не помню. Одним словом, это было очень давно.

...Тушинский Центр Информатики встретил меня знакомым жужжанием своих ЕС-1841, которые в этом богом забытом месте гордо именовались «IBM XT — совместимые вычислительные машины». Кассирша жадно сгребла с тарелочки мои рупь двадцать копеек, дававшие право провести за ЕСкой целый час, и пропустила меня в заветный зал...

И тут я увидел **ЭТО**.

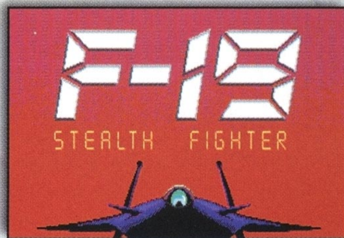
То есть, в этот момент я еще не знал, что это. Я не знал, что это называется «**F-19 STEALTH FIGHTER**», я не знал, как этой штукой управлять, я не знал... Но я уже знал одно: то, что я вижу в этот момент на заляпанном монохромном **CGA** — это судьба.

С этого дня авиасимуляторы постепенно стали занимать в моей жизни ту маленькую нишу, которую до этого занимали вечерние футбольные баталии во дворе и квас из бочки на колесиках. И теперь, много лет спустя, я не мыслю себя без штурвала и криков «*Check my six! There's bogey on six'o'clock! Mayday! Mayday...А-а-а-а-а-а!.....Ендер-шиш. Мать!*»

Удивительная штука — статистика. Она недавно доказала мне, что я не один такой (да знал я, знал, просто не верилось..). Эй, Летчики страны Советов! Нас — **30**%! Нас меньше, чем **Quake**'нутых, и, пожалуй, меньше, чем стратегоманов, но нас все равно очень много. Мы вместе. Вот.

Мы очень разные, но любим одно и тоже — летать. Кто-то придирчиво выбирает в фирменном салоне очередную красивую коробку с логотипом «**Jane's Combat Simulations**», кто-то ползает по Митинскому радиорынку в поисках очередного сборника «Авиасимуляторы-98». Здесь, на земле, у них разные возможности. Там — в компьютерном пиксельном небе — между собой равны все, вне зависимости от благосостояния и национальной принадлежности. Пиксельное небо роднит. И в нем крыло к крылу летят старый потрепанный «**F-19 Stealth Fighter**» с пятидюймовой дискетки и блестящий и зализанный «**Jane's F-15 Strike Eagle**».

Здесь, ниже, приведены имена игр, пусть не всех, но, похоже, одних из лучших, которые, верю, вызовут скупую ностальгическую слезу у виртуальных пилотов со стажем, но, увы, возможно, уже ничего не скажут новому поколению геймеров, поколению, не знающему скрежета **PC**-спикера, не помнящему такого видеорежима, как **EGA 16** цветов (не бит!), поколению, взращенному на **3dFX** и **AWE64 Gold**. Но эти имена — ваша история, дорогие любители авиасимуляторов, ваша история за **10** лет. Поэтому уделите им немного своего внимания. Итак...



F-19 от Microprose. 1988г.

Игра, навсегда завладевшая сердцами многих из нас. Кое-кто считает, что до сих пор не было создано ничего подобного — летя низко над землей, можно было наблюдать вращающиеся лопасти ветряных мельниц и едущие ровным строем танки. Кроме того, великолепная модель полета и замечательный юмор в картинках после прохождения очередной миссии сделали эту игру культовой. Если вы этого не видели... Попробуйте. Как говорил Марк Твен, не пожалеете, если останетесь живы.



Falcon F-16 от Spectrum Holobyte. 1988г.

Да, давно это было. Честно сказать, мы до сих пор не уверены, была ли эта игра создана в **88**-м или парой лет раньше. Но, так или иначе, хорошее **CGA**! Четыре цвета, быстрый **Engine**... Впрочем, сейчас это уже историческая реликвия.









Jet Fighter 1.0 от Velocity. 1988г.

По тем временам — неплохой авиасимулятор, позволявший летать, не соврать, аж на трех самолетах. Но на **F-19**, конечно, ни по графике, ни по играбельности, не тянул.

Battle of Britain 1940 от Lucasfilm. 1989г.

Пожалуй, первый из толковых симуляторов об эпохе Второй Мировой. Можно было играть и за англичан, и за немцев. В игре был десяток самолетов, ко-

Готовя этот материал, мы задумались о том, что неплохо бы познакомиться с точкой зрения других людей на состояние жанра авиасимуляторов. Посовещавшись, мы дружно решили пойти в народ и помучить его нашими расспросами, так сказать. Люди встречались самые разные: большие и маленькие, смелые и пугливые, разговорчивые и не очень. Среди тысяч лиц разного пола, национальности и ориентации мы отыскали немало поклонников авиасимуляторов, которым и задали следующие вопросы:

1. **Как давно вы познакомились с жанром и с какого игрового творения все началось?**
2. **Каким современным авиасимуляторам вы отдаете предпочтение и почему?**
3. **Чего, на ваш взгляд, не хватает современным играм этого жанра?**
4. **Насколько перспективно создание авиасимуляторов для отечественных разработчиков игр?**

Далее мы приводим ответы этих самых людей, дабы вы сами могли сделать выводы:



Алексей КИСТАНОВ, студент МАИ, 2й курс.

1. Это было в первом классе, тогда это была еще ЕСка. Одной из первых была игрушка Сопвич, там еще летал забавный самолетик с видом сбоку. Серьезное знакомство с настоящим авиасимулятором состоялось в игрушке **F15** от **Microprose**. Первое впечатление было не очень, но потом меня затянуло.

2. EF2000, нравится он мне. Хорошее качество графики, очень высокий реализм. Особенно нравится играть по нуль-модему.

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА

3. Не хватает? Большей части — сочетания «реализм+нормальная графика», почти во всех играх есть либо первое, либо второе, но нет сочетания.

4. Самая перспективная и, пожалуй, единственная разработка — это **СУ-27**. Авиасимуляторы — очень серьезный жанр, а нашим людям на данный момент нужно что-то принципиально проще. Разработки может быть будут и хорошими, но народ у нас от этого жанра не сильно фанатеет.



Александр МАЙЕР, студент МГУ, 4й курс.

1. Лет пять назад, это был **F29 Retal**.

2. Сейчас мне очень нравится **СУ-27**, очень реалистично.

3. Не хватает...Тяжело сказать.

4. Для наших разработчиков это отличная перспектива, особенно если это будут игры о наших самолетах. Многие захотят приобрести их, потому что обилие игр про очередной **F-xx** уже стоит поперек горла.



Алексей АНДРИЯКИН, 21 г.

1. EF2000, пару годков уже, наверно...

2. Из новых игр ничего не нравится, так как сделано все както некрасиво и неграмотно.

3. Не хватает реализма и какого-то сценария... Помните **Strike Commander**? Вот это было да... Квест в Симуляторе с большой буквы.

4. Да наши всегда во всем самые лучшие... Давно пора создать достойную пару **СУ-27**.





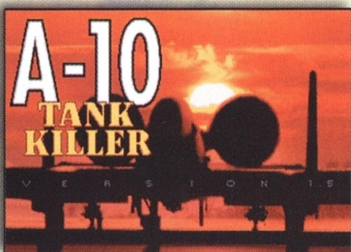
торые, впрочем, не очень отличались по управлению, да и визуально издалека их было тяжело различить между собой. Игра нормально работала на **386sx**, самолеты управлялись мышью.

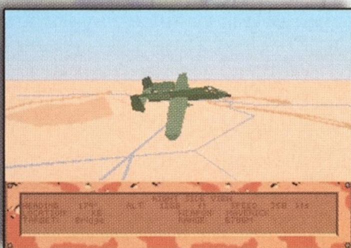




F15 Strike Eagle от Microprose. 1989г.

Игра, построенная на чуть упрощенном engine от **F-19** и во многом повторившая его успех. Пропали тонкости управления самолетом, игра стала доступнее, аркаднее, и... Нет, это не Рио-де-Жанейро.





A-10 Tank Killer от Dynamix. 1989г.

Красивый симулятор штурмовика, с очень развитой системой внутриполетных подсказок. Груда оружия, приличный рельеф... Ничего. Вполне.

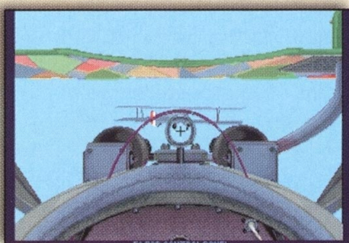




Battle Hawks 1942 от Lucasfilm. 1990г.

Ну, панимаш... После **Battle of Britain 1940**... Нет, ничего, но, надо сказать, постоянные полеты над морем в поисках хоть какого-нибудь корабля — неважно, своего или чужого (утопить)... Самолеты Соединенных Штатов не то что бы плохо нарисованы, но... В общем, забудьте про эту игру.





Blue Max от... 1990г.

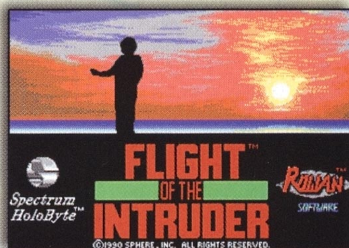
Да! Да! Да-да-да! Это то самое, чего ждали все поклонники Первой Мировой! Как говорится, хочешь быть Красным Бароном — БУДЬ им! Отличная графика, отличный экшен!... Все здорово. Не забудьте посмотреть.





F-14 Tomcat от Microprose. 1990г.

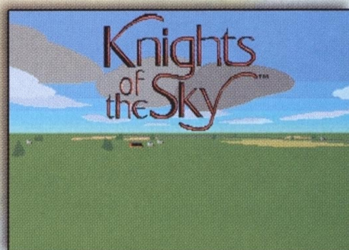
Довольно аркадный, простенькой такой симулятор **F-14**. Скучно до безобразия, грустно, да ну... Поиграйте во что-нибудь еще.

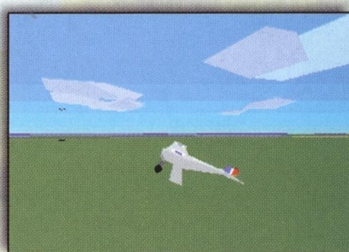




Flight of Intruder от Spectrum Holobyte. 1990г.

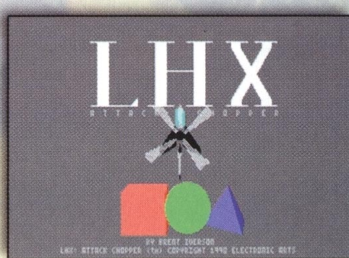
Игра сделана по культовому фильму «Полет Нарушителя» о Вьетнамской войне. Пожалуй, первая игра, где Советских Летчиков не выставили идиотами, а показали войну такой, какая она есть — сложной, страшной, грязной... Может быть, поэтому, игра не получила широкого распространения, но посмотреть стоит. Очень стоит.





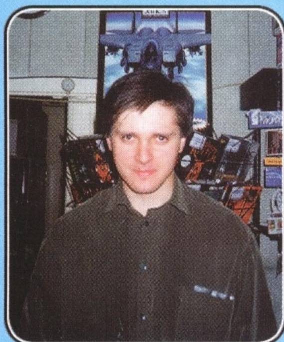
Knights of the Sky от Microprose. 1990г.

В какой-то степени это было здорово. «Рыцари Неба» обладали толковой графикой, нормальным звуком, некоей сюжетной линией. Но, честно скажу, тогда я играл в «Синего Макса» намного дольше и с большим удовольствием. Хотя... Каждому свое.



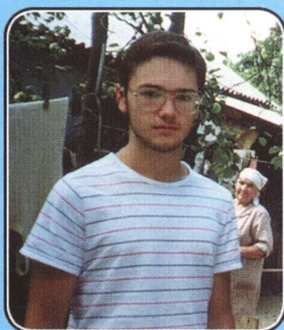
LHX от Electronic Arts. 1990г.

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА



Кронид Титов, директор компьютерного салона «Тигрис» (Ленинский 87/1).

1. Comanchey, конечно.
2. А ни во что. Не во что.
3. Не хватает реалистичности, как всегда.
4. Для наших? Авиасимуляторы? Денег не хватит.



Павел Тарантин, студент МТУСИ, 1 курс.

1. Ой... **F-19**, это **92**-й год был.
2. **Flight Unlimuted 2**.
3. Не хватает графики, мне кажется, все-таки.
4. Для наших? Мне кажется, да.

Вот такие разные люди, такие разные мнения. Но ведь мы играем! Каждый день летаем — кто в одиночку, кто в сети, кто в новые игры, кто в старые... Нет, жанр явно не в состоянии застоя — дела, в общем-то, обстоят неплохо. Мало того, род авиасимуляторов растет и пополняется. Кто-то ждет с нетерпением **Су-27 2.0**, кто-то — **Screaming Demons over Europe**, кто-то уже летит... В общем, все в порядке. О состоянии жанра докладываем: процветает.



Первый. Лучший. Такого симулятора вертолета не будет больше никогда, потому что **LHX** уже БЫЛ. Такие детали рельефа, как деревья (и какие!), реки, коровы и люди с ручными стингерами... В следующий раз это будет только в **Comanche 3**, и это будет не так здорово...





F-177A от Microprose. 1991г.

Почти **F-19** и, хочу заметить, не лучше... Уровень графики вырос, но динамика упала. Мало экшена, мало симуляции.. Но многим нравится и по сей день, и, наверное, в этом что-то есть.





Falcon 3.0 от Spectrum Holobyte. 1991г.

Первый серьезный симулятор **F-16**, этого многострадального самолета. Не то что бы великолепная графика, но на нее никто упора и не делал, в отличие от симуляции.

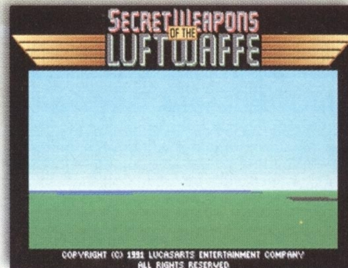
Одним словом, приятные воспоминания для одних и суровая реальность по сей день для других. Гадость порядочная. Затягивает.





F-29 Retaliator от OCEAN. 1991г.

УУ-У-У-УУУ! А-А-А-А-А! О-О-О-О! ЭМОЦИИ! Это невероятно! Такого симулятора никто никогда не повторит. Популярность **F-19** при полной противоположности характера игры: упор сделан на аркадность и на скорость. Результат: ХИТ с большой буквы. Да вы и сами знаете...





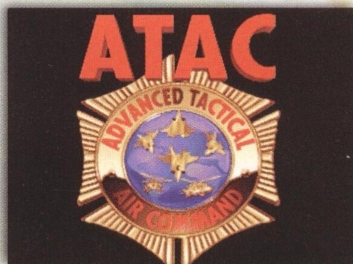
Secret Weapons of Luftwaffe от Lucasfilm. 1991г.

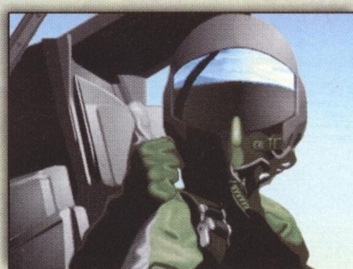
Да, **91**-й выдался богат на хорошие симуляторы. Даже на очень хорошие. **SWOTL** повторяет по стилю **Battle of Britain 1940**, но по играбельности — совсем другой уровень. Навсегда запоминаются атаки на бомбардировщики с использованием неуправляемых ракет. Добрая игра, хорошая.



B-52 Megafortress от... 1991г.

Очень хороший даже по нашему времени симулятор стратегического бомбардировщика. Обилие экранов, контрольных панелей... Фанатам реализма — рекомендуем настоятельно.





Advanced Tactical Air Command от Microprose. 1992г.

Ну, за **1992** год даже выделить особенно нечего. Да и эта игра — так себе. Давала полетать в операциях против торговцев наркотиками. Сносно, но довольно скучно.





TFX от OCEAN. 1993г.

Игра, повторившая успех **Retaliator** и завладевшая сердцами игроков на пару лет вперед. Поражала музыка: просто что-то. Видео на первый взгляд мрачновато, но в целом неплохо. Вся игра одним словом — ОЧЕНЬ.

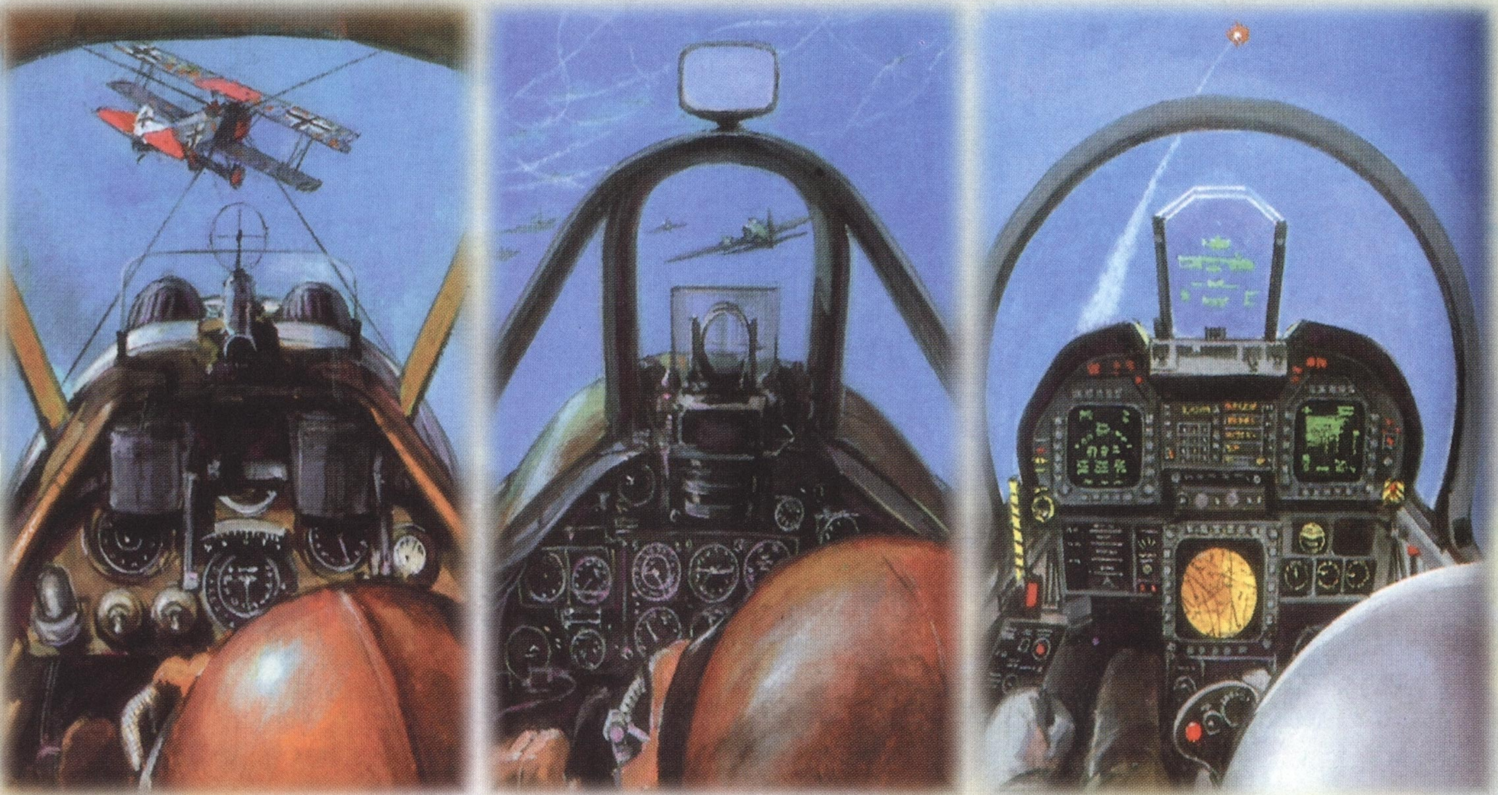


Strike Commander от Origin. 1993-94 год.

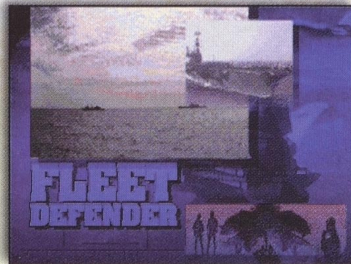
Игра сочетала в себе элементы квеста и замечательный симуля-

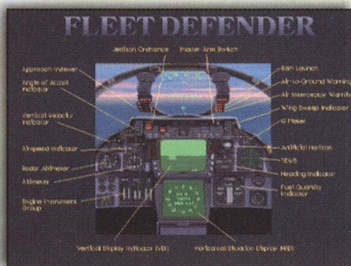


Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА



тор воздушного боя. Здесь реально был создан первый виртуальный кокпит, который был не для красоты, а для повышения эффективности боя. И, вообще, это была отличная игра.





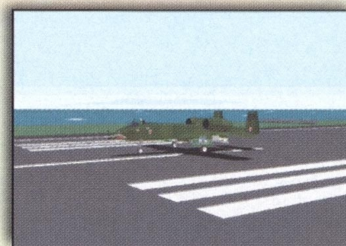
F-14 Fleet Defender от Microprose. 1994 г.

Один из лучших симуляторов за всю историю. Реалистично, красиво, зрелищно... В эту игру можно было играть месяцами. И играли ведь! Особенно фанаты реализма и владельцы быстрых по тем временам компьютеров. И я.

1995 г.

...А вот **1995** год не выдался урожайным для пилотов мышки и кейборда. Исключение составили такие игры, как «**Top Gun: Fire at will**» и «**Air power**». Вам же я скажу: не портите себе и соседям по комнате нервную систему — на свете полным-полно игр получше..





А-10 Куба! от Activision. 1996г.

Эта игра всему свету показала, на что способна векторная графика, особенно, если толково ее использовать. Быстрое изображение высокого разрешения, красивые **3D**-модели, все, как у людей. Здорово.



Серия Jane's combat Simulations, начиная с 1996 года.

Игры: ATF, ATF Gold, Longbow, Longbow2, USNF, USNF97, F-15 Strike Eagle.

Серия **Jane's** живет по сей день и радует нас своими игрушками. Помню: в первых играх этой серии меня очень рассмешили почти квадратные взлетно-посадочные полосы. А так — ничего, вполне играбельно. Только медленно — по системным требованиям **Jane's** всегда опережала свое время.



Су-27 от Eagle Dynamix. 1997г.

Ну, на нем, я думаю, есть смысл закончить повествование — об играх **1997-1998** уже нет глубокого смысла рассказывать. Действительно, гениальная по реализму игра, да и графика не подкачала. Даром, что векторная, но зато такого количества деталей на земле — поискать еще. Звук? А что звук? Вполне на уровне! Музыки нет — да она в воздухе только мешает, за редким исключением. В целом — великолепно. Маде ин Руссиа.

Вот такие дела. Конечно, эта маленькая антология не претендует на законченность, на самом деле симуляторов было намного больше, но я надеюсь, что кому-то все здесь написанное расскажет хоть чуть-чуть о том, что было до появления Falcon4.0 и Joint Strike Fighters. А ведь неплохое время было, а? Хорошее было время.

СИ

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА

ЛИКБЕЗ

«Внеси ясность!... 7Up»

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА

Не в обиду будет сказано геймерам и геймершам, но далеко не все из них хорошо разбираются в авиасимуляторах. Поэтому зачастую рука тянется к перу — расставить все точки над **i** — да все не до того было как-то. Но ничего, милые, на этот раз мы до вас дорвались-таки.

Согласитесь: **Quake**'ру не обязательно знать, как устроена его любимая двустволка, а Стратегоману не до изучения внутреннего строения его харвестера. Они не задумываются на эту тему потому, что большей части их вооружения в реальной жизни просто не существует (двустволка — счастливое исключение). Другое дело — мы, **Propellerheads**! Уважающий себя пилот виртуального истребителя должен знать, что из себя представляет его боевая машина, тем более, что самолеты в авиасимуляторах в последнее время все более точно копируют по всем параметрам реальные прототипы.

Ясное дело, нос самолета с хвостом никто не спутает, все знают, где у него крылья и шасси. Но все-таки прочтите все, что написано ниже, чтобы во время очередного спора не заявить, что днем раньше **Миг-29** расстрелял ваш **F-18** из пулемета. Потому что в наше время говорить глупости некрасиво.

Здесь мы хотим привести краткие (понадобится не одна огромная книга, чтобы рассказать об этом подробно) сведения об основных типах самолетов-истребителей трех эпох, которые чаще всего изображают в играх: **I Мировая война**, **II Мировая война** и **Наше Время**. Надеемся, что хоть что-то из того, что здесь написано, пойдет вам на пользу.

Средняя скорость полета стандартного биплана составляла около 250 км/ч, поэтому в симуляторах ими довольно просто управлять. Нужно только обращать внимание на отдельные моменты...

I Мировая война

В эту историческую эпоху преобладали бипланы. Биплан, на самом деле, — это не животное и не плохой человек. Это самолет такой. У него два крыла — одно укреплено над другим на стойках. У нас на исторической Родине такие самолеты всегда почему-то звали «кукурузниками». Вооружение военного биплана, как правило, составляли спаренные пулеметы, установленные между кабиной пилота и пропеллером. Существовала сложная система синхронизации выстрела из пулемета с шагом винта, дабы исключить попадание в него своих же зарядов. А пока люди не придумали устанавливать пулеметы на самолет, пилоты, которые в те далекие безоружные времена выполняли исключительно разведывательные задачи, брали с собой в полет револьверы. И встретив в небесах самолет противника, стрелялись, как Пушкин и Дантес. И безбожно ругались такими словами, которые мы здесь не приводим, потому что этот журнал еще и девушки иногда читают.



Девушки, кстати, от пилотов тех времен были без ума. Профессия военного летчика считалась романтической по самое немогу. Авиаторов называли **Les Chevaliers du Ciel**, Рыцари Неба. Между собой даже вражеские пилоты общались очень галантно и вежливо, а сбитому на чужой территории летчику оказывался самый теплый и дружеский прием, если он только выживал при падении самолета. Отголоски былой вежливости пилотов первой Мировой сохранились и в наше время. Поэтому если вы вдруг решите поиграть в Интернете, например, в **Red Baron II**, не ругайтесь в **chat**'ах, или делайте это по-французски. Иначе, говоря простым языком, вас «сольют».

Средняя скорость полета стандартного биплана составляла около **250** км/ч, поэтому в симуляторах ими довольно просто управлять. Нужно только обращать внимание на отдельные моменты: во-первых, довольно низкая прочность такого самолета (при выполнении фигур высшего пилотажа может, например, отвалиться одно крыло), а во-вторых, быстрая потеря скорости на виражах, что чревато падением в штопор, из которого легкий биплан вывести зачастую непросто. И еще один момент: старайтесь не стрелять очередями, потому что пулеметы очень быстро заклинивает — в **5** случаях из **10** это приводит к окончанию плодотворной деятельности и заставляет поворачивать домой, на базу.

Самолеты времен первой Мировой несли минимум приборов: как правило, только спидометр, высотомер, компас, топливомер и тахометр. Этого минимума хватает в симуляторе для полноценного управления. Самое сложное в симуляторах первой Мировой — научиться набирать и удерживать относительно стабильную высоту, поэтому высотомер в этих играх должен быть удостоен вашего особого внимания.

Рыцари Неба



Ну, а приземляясь, старайтесь сразу поставить машину на три точки при минимальной скорости, иначе существует большая перспектива перевернуться через нос и вспахать взлетную полосу.

Ну вот, о первой Мировой, пожалуй, и все. Лучшими представителями новых игр, отображающих эту эпоху, на наш взгляд, являются **Flying Corpse Gold** и **Red Baron II** (этот котируется только под **3dfx**), а из старых игр можем порекомендовать вам **Blue Max** и **Knights of the Sky** (работают даже на «двушке», но удовольствие неизмеримое).

II Мировая война

Основными представителями семейства летучих на фронтах второй Мировой стали уже не бипланы, а монопланы (у них, как следствие, только одно несущее крыло). Вооружение таких «птичек» в основном составляла комбинация из двух-четырех пулеметов и двух-четырех автоматических пушек. С появлением более мощных двигателей средняя скорость самолетов возросла до **350-400** км/ч, управлять ими стало во многих случаях сложнее. Кроме того, увеличилось количество приборов, показания которых стало необходимо отслеживать для нормального управления самолетом. Например, появились **VSI** (прибор, отслеживающий скорость набора высоты), авиагоризонт (отображающий позицию самолета относительно горизонта), бортовая радиостанция (**noncommented**), **G-meter** (измеряет нагрузку на самолет



во время исполнения мощных виражей и/или пике) и, конечно, всеми нами любимый прицел — стеклянный прямоугольник с радующим глаз крестиком в черном кружке. Шасси самолета стало убирающимся, появились закрылки — отклоняющиеся назад области крыла, увеличивающие подъемную силу при малой скорости (их используют при взлете и посадке). К штурвалу в кабине, заняв свое законное место слева от пилота, добавился сектор газа — ручка, управляющая тягой двигателя (в большей части самолетов предыдущей эпохи его не было, обходились краником). Кстати, хотим отметить, что именно во время второй Мировой войны штурвал стали называть неприличным словом **JOYSTICK**, или, пардон за мой французский, «палочка удовольствия». Интересно, что термин этот впервые определили английские пилоты — люди серьезные, не склонные к юмору и, вроде как, благородные. Вот вам и заграничная культура.

Управляя истребителем времен второй Мировой, обратите внимание на следующие детали: во-первых, уходя в пике, не превышайте предельную скорость — можете ее успеть не сбросить, а во-вторых, старайтесь атаковать истребители на виражах, а на бомбардировщики заходить из так называемых «мертвых зон» — плоскостей над или под хвостом самолета противника. Искренне советуем вам освоить тактику захода «от солнца» — когда атакующий самолет находится на одной прямой между самолетом-жертвой и солнцем. Как правило, в этот момент атакующий самолет видно очень плохо или совсем не видно, и вероятность попадания в него сводится почти к нулю. Очень полезно в сетевой игре.

Из игр, описывающих вторую Мировую, рекомендуем вам поиграть в **Warbirds** и трилогию **AirWarrior** (здесь не только вторая Мировая, но и много чего еще), а из старых игр попробуйте **SWOTL** и **Pacific Strike** — последний обладает еще и толковым сюжетом, прямо-таки интерактивная сага «Судьба человека».

Говоря об особенностях управления современными боевыми самолетами, хочу обратить ваше внимание вот на что: во-первых, у них очень большая скорость сваливания в штопор...

Наше время

Ну, наконец-то, вот и самое-самое. Самолеты изменились до неузнаваемости: появились реактивные двигатели, на вооружение поступили скорострельные автопушки и управляемые ракеты... Управление самолетом требует от пилота большой скорости и быстрой реакции на происходящее, средняя скорость истребителя возросла до **1200** км/ч. Все здорово. Количество приборов выросло чуть ли не вдвое, но последние несколько лет большая часть разработчиков боевых самолетов отказывается от них и использует МФД — многофункциональные дисплеи, отображающие любую информацию о самолете на двух-трех экранах. Кроме того, появились активные прицелы с проекторами информации: на них теперь отображается и информация о цели, и скорость, и высота полета, и курс. Широчайшее распространение получили радары: найти боевой самолет без этого незаменимого в бою элемента сейчас невозможно. С их появлением расстояние, на котором ведется воздушный бой, выросло во много раз: десять-двенадцать километров — нормальное расстояние для ракеты класса воздух-воздух. Для борьбы с ракетами появились такие элементы, как chaffs и flares: они отстреливаются самолетом-жертвой из специальных контейнеров. **Chaffs** служит для уничтожения ракеты радиолокационного наведения, а **Flares** — для уничтожения ракеты теплового наведения. Отстрелив пяток тех и других и правильно выполнив противоракетный маневр, можете не беспокоиться за судьбу своего самолета: все будет хорошо, ракета пройдет мимо. Кроме контейнеров с **Chaffs** и **Flares** появились системы **ECM**, служащие для постановки радиоэлектронных помех в бою — тоже очень эффективно.

Но ближний воздушный бой, несмотря на появление эффективных средств поражения на большом расстоянии, не отошел на второй план — наоборот, его важность возросла. Запас ракет, как известно, не бесконечен (обычно, 6-8 штук без бомбового вооружения), и рано или поздно приходится использовать пушку. Именно поэтому в multiplayer-игре профессионалы часто используют режим **GUNS-ONLY**, без ракетного вооружения. Это профессиональная эстетика, считается, что Асам ракеты не нужны (гы-гы). В большом бою они умирают первыми, когда у окружающих есть ракеты, и не умирают совсем, если ракет нет. Старайтесь не подпускать таких к себе ближе, чем на километр (в игре, имею в виду).

Кроме воздушных целей, в игре, как правило, существуют еще и наземные. В наше время даже истребители получили возможность эффективно атаковать наземную технику и укрепления. Как правило, используются управляемые ракеты класса воздух-земля радиолокационного, теплового и лазерного наведения, бомбы лазерного наведения. А для эффективного уничтожения больших площадей (как взлетная полоса) используются бомбы на парашютах. С ракетами теплового/радиолокационного наведения все понятно: головка наведения реагирует на источник тепла/радиолокационного сигнала и корректирует полет ракеты к цели. С оружием лазерного наведения все чуть сложнее: цель подсвечивается лазером с самолета дальней радиолокационной разведки и целеуказания, либо с самолета, несущего боеголовку, и только потом оружие сбрасывается на цель, руководствуясь в полете лазерным лучом.

Говоря об особенностях управления современными боевыми самолетами, хочу обратить ваше внимание вот на что: во-первых, у них очень большая скорость сваливания в штопор — порядка **260-270** км/ч, поэтому будьте осторожны при посадке, а во-вторых, по возможности старайтесь в воздухе до последней секунды не обнаруживать себя, не включая радар надолго (осмотрелись-выключили) и не держа включенной **ECM** (по ней засекут моментально).

Из новых (относительно) игр, имитирующих современную воздушную войну, постарайтесь попробовать **СУ-27 Flanker** и **EF2000**, а из старых игрушек обязательно поиграйте в **F-14: Fleet Defender** от **Microprose** и в **TFX** — очень затягивает.

Такие вот дела. Напоследок хотим сказать вам, что все здесь написанное — только верхушка айсберга, и этого мало, чтобы стать Асом. Нужен боевой **Experience**, опыт, стало быть. Так что пора отложить журнал и включить ваш компьютер. Надеюсь, наши рекомендации вам хоть в чем-то помогут. Летайте на здоровье.

СИ

Александр **ЧЕРНЫХ**, Олеся **ЛАСКОВА**

PC

КАК Я БЫЛ КРАСНЫМ БАРОНОМ

Записки Любителя Авиасимуляторов

День первый

Сегодня понял, что летать и сражаться с компьютером мне порядком поднадоело. Сидел и скучал. Звонили друзья, приглашали поиграть по модему. Я отказался - всю прошлую неделю играли. Нужно что-то новенькое. Чтобы в воздухе, кроме меня, было человек пять-восемь.

Час спустя позвонил знающему человеку, поговорил на эту тему. Связь была отвратительная, из всего, что он сказал, я понял только, что мне нужно в какое-то **KALI**, и все это связано с каким-то интернатом. Может, в каком-то интернате открыли игровую сеть? А что такое **KALI**? Надо будет выяснить.

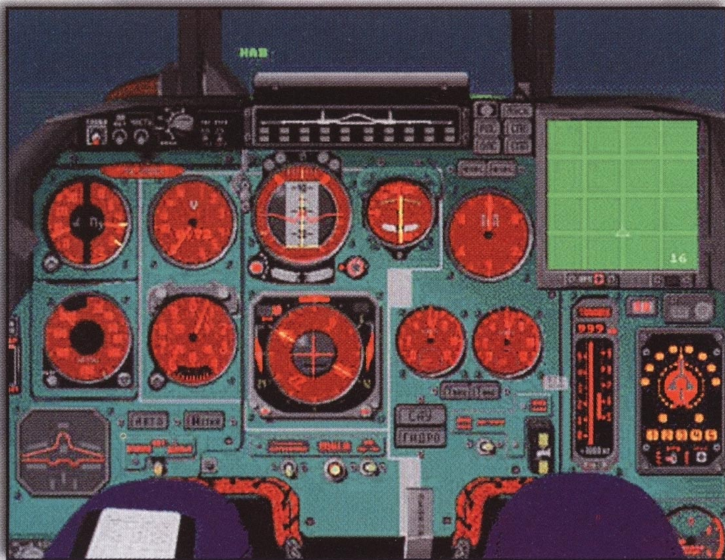
Вечером пошел за кефиром. По дороге назад встретил у подъезда неопрятно одетого молодого человека, который попросил меня оказать ему денежную помощь. Я выразил предположение, что ему, наверное, тоже нужно в **KALI**. Сейчас сижу дома, пью кефир, прикладываю пятачок к гематоме вокруг правого глаза. Завтра будет в поллица.



День второй

Сегодня с утра в гости пришел знающий человек, которому я звонил вчера. Очень смеялся, сказал, что я похож на панду. Рассказал про **KALI**. Оказывается, это система тематических игровых серверов, и не в интернате, а в Интернете. Это для меня новая территория, Интернетом пользоваться пока не умею.

Через два часа поехали на Митинский радиорынок (благо, ехать десять минут), купили контракт на месяц неограниченного доступа. Потом вернулись, настроили компьютер и стали дозваниваться до провайдера. Постоянно занято. Интересно, с кем этот гад треплется?



В одиннадцать вечера дозвонились. В Интернете все оказалось намного проще, чем я думал. По-моему, самое сложное дело — дозвониться. Сначала решили пойти и посмотреть на центральный сервер **KALI** (**www.kali.net**), узнать, во что там играют. Выяснилось, что практически во все. Одних авиасимуляторов только десятка два, включая самые новые. Только вот одна ма-аленькая проблема — прежде чем играть, надо скачать на свою машину так называемую клиент-программу **KALI CLIENT**. Это для того, чтобы домашний компьютер знал, как общаться с этими самыми **KALI**-серверами. И весит она всего ничего — два с половиной мегабайта... Это с моим **USR14400**... Ну, да ладно. Начали качать.

День третий

Мать моя! Заснули и компьютер не выключили! Хотя чего ему будет... Он же железный...

Главное — программка вчера докачалась все-таки. Маленький такой дистрибутивчик... Развернули, установили. Попробовали подключиться. Ура, работает! Настроили — ввели имя, фамилию, **Nickname** — это как позывной, что ли...

Когда заходишь в **KALI**, слева на экране выползает такое окошко, со списком серверов. Они отличаются по названиям и по номерам. На каждом из них играют в свои игрушки. Мы наобум ткнули мышкой в какой-то, номер **190**, кажется, секунды две проходит и... Мой приятель потом сказал, что мы в **CHAT** попали. Выглядит это так: список серверов слева сворачивается (можно развернуть в любой момент), а в центре экрана появляются строки текста. Каждая строка начинается с **Nickname** человека, который говорит, а дальше идет его фраза. В любой момент можно отправить любую свою строчку, при этом свой **Nickname** писать не надо — он сам появится, когда строка отобразится в чате. Все просто, только ничего не понятно, потому что люди, во-первых, говорят по-английски, а во-вторых, на каком-то жутком сленге. Кое-как разобрались. На **190**-м сервере, оказывается, фанаты **MechWarrior** сидят, играют. А мне-то полетать надо... Применил свои скудные знания в английском, спросил, на каком тут сервере летают. Сразу посыпались адреса какие-то, номера серверов, в чате люди про что-то загалдели по-своему... Сразу видно, американцы. Люди дикие, но дружелюбные.

А один какой-то друг настойчиво так стал нас отправлять на какой-то **www.foxes.com**. Он только этот адрес напишет в чате — все смеяться начинают. Мы думаем — что такое? Издеваются, что ли? Вышли из **KALI**, сходили, посмотрели. Точно издеваются. На этом **foxes** ни одного самолета — одни бабы голые. Мы скорее отключаться. Ладно, припомним это **MechWarrior**'ам! Ух, враги!

Снова подключились к **KALI**. Попробовали припомнить номера серверов, про которые нам говорили — ничего после этого дурацкого **www.foxes.com** в голову не лезет. С трудом один сервер вспомнили — **№631**, по-моему, **FLIGHT** называется. Подключились. Во-от, сразу видно, мы по правильному адресу. Здесь все только про самолеты и говорят. И играют вроде во все.

Разговорились с каким-то парнем из Нью-Йорка. Он очень удивился, все не верил, что мы из Москвы — на **KALI** русских совсем нет. Спрашивал про Кремль, про Коммунизм и про дедушку Ленина. Очень расстроился, когда узнал, что Ленин уже умер, чуть не заплакал, по-моему. Мы ему рассказали про мавзолей. Он сказал, что через пару месяцев, возможно, будет с экскурсией в Москве, попросил мой московский телефон. Сказал, что хочет увидеть Red Square in snow. Мы сказали, что покажем ему Митинский радиорынок, и если он захочет куда-нибудь еще, тогда будем думать.

Говорили с ним, наверное, минут **15**, и тут... Чоп! Неприятный звук из спикера, и надпись «**Your 15 minutes are up! Please, register KALI today**». Думаем: что же делать-то? В голову вдруг полезли неприятные мысли: а вдруг это ознакомительный сеанс, и больше нас туда без денег не пустят?

Пустили. Опять подключились. Нашли этого друга из Нью-Йорка, говорим: это что это такое, а? Почему, капиталист поганый, нас, русских студентов, отключили, а? Выяснилось вот что: оказывается, можно неограниченное количество раз подключаться по **15** минут бесплатно. Для халявщиков, вроде нас, этого хватает, а лучше не маяться и зарегистрироваться, тем более, что без регистрации с нами вряд ли кто-то станет играть — **15**-ти минут мало для полноценного вылета, на это иногда часы уходят. Так что лучше зарегистрироваться. Мы поблагодарили и извинились за «капиталист поганый». Он сказал, что не обижается, и что как только мы зарегистрируемся, он готов сыграть с нами в «**Су-27 1.5**».

Попрощались со всеми, ушли спать. Завтра будем искать, где в Москве можно зарегистрировать **KALI**. Очень был длинный день.

День четвертый

С утра накупили игровых журналов, стали искать что-нибудь про регистрацию **KALI**. Нигде ничего нет. Решили позвонить в какую-нибудь редакцию какого-нибудь журнала и спросить. Сначала стали звонить в редакцию ка-

Александр ЧЕРНЫХ, Олеся ЛАСКОВА







кой-то «Страны Игр» — первой под руку попалась. В редакции сказали, что мы на правильном пути, и что в Москве можно зарегистрироваться не где-нибудь, а только в магазинах компании «**Game Land**». Адрес дали — это на Новом Арбате. Мы сказали «спасибо», собрали остатки денег и поехали на Новый...

Уфф, нашли, все сделали! Дали нам три уровня пароля — надо в клиент-программе ввести. Там же, в «**Game Land**»'е, купили фирменный «**Су-27 1.5**» — коробочка, мануаль, все как у людей, приятно прямо-таки. С горя на остатки денег купили кефира — бутылок десять, наверное. Чтобы ночью не скучать.

Вечером подключились к **KALI**. Без труда нашли этого нью-йоркца, поздоровались. Он нам смайлик в ответ нарисовал, признал, значит. Решили начать играть в «**Су-27**». Он объяснил, как происходит процесс: сначала нужно наверху в опциях у клиент-программы **KALI** выбрать **SCAN FOR GAMES**. После этого программка обыскивает ваш винчестер и находит все доступные для использования в **KALI** игры, а затем создает для них иконки в нижней части экрана. Теперь, чтобы запустить игру в **KALI**, достаточно кликнуть на иконку.

Решили начать, только американец сказал, что в стандартные миссии играть неинтересно и что лучше скачать его, американца, самодельные. Мол, там, в них, присутствует русский, в его понимании, колорит. Мы согласились, и американец дал нам адрес своей странички. Скачали миссию, переписали куда следует. Потом американец сказал, что сейчас будет брифинг, вроде как предполетное задание. Объяснил, что после появления в воздухе нам всем вместе необходимо найти и уничтожить несколько американских бомбардировщиков. Потом он еще сказал: «**Comrades! Let's blow out that CAPITALIST PIGS!**». В общем, уже тогда русский колорит в его словах чувствовался. Потом он немного остыл, дал нам свой **IP** — адрес, сказал, что его компьютер будет вроде как в **HOST**-режиме, а мы будем к нему подключаться. А пока мы разбирались, к нам еще один друг приклеился, из Канады. Сказал, что будет с нами играть — никто против, в общем-то, не был.

Ну, да ладно, запустились. «**Су-27**» включился, мы выбрали в менюшках наверху сетевую игру, ввели в окошке **IP** адрес американца, и... Нажать **OK** — это был такой стресс для меня...

Ура, работает! Появились в воздухе, стали все разглядывать. Смотрю, в километре максимум от меня десятка три самолетов... Оказалось, это те бомбардировщики, которые искать надо. Не найти их мог только слепой. Ну мы тогда, не церемонясь, ракетой...

В общем, через час только отключились. Ощущение — непередаваемое. Это надо чувствовать. Еще разок сыграли, еще.. Очнулись утром. Очень болела голова и хотелось спать. Выключили машину и сразу заснули.

День пятый

Как только проснулись, стали играть в «Су-27» по KALI.

День шестой

Играли в «Су-27» по KALI.

День седьмой

Играли в «Су-27» по KALI..

День восьмой...

F-16: AGGRESSOR

Есть только «F» между прошлым и будущим...

Итак, очередной **F-16**. Не знаем, как вы, а мы этих эFов нагляделись за годы существования жанра авиасимуляторов по самое немогу. Как обычно, разработчики обещают невероятный уровень реализма в сочетании с невероятной графикой. Одним словом, невероятно. Обещают также невероятный **AI**, невероятное количество миссий в невероятных кампаниях, которые проходят в Марокко, Рифт Валли, Эфиопии и на Мадагаскаре. Ну, это еще вероятно, а?

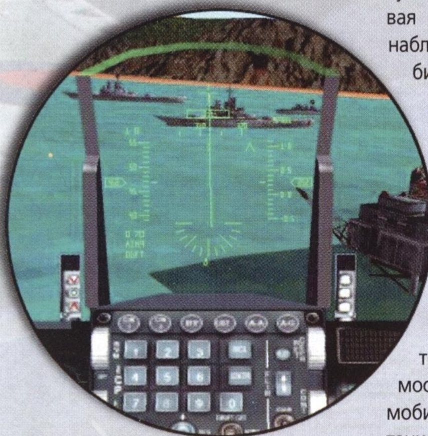
Интересно заметить, что авторы обещают отсутствие в игре объектов, которые нельзя уничтожить. Можно будет взрывать...

Платформа: **PC**
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Неизвестен.
Разработчик: **GSI**
Требования к компьютеру: минимум P-90/16 мб
Дата выхода: **второй квартал 1998 г**









Ну, да ладно. Теперь обо всем чуть поподробнее. Графику обещают от **1280x1024** с **32**-х битным цветом для **PII-266** до простеньких **640x400x16** бит для **P-90**. Конечно, можно не говорить о поддержке **3d**-акселераторов. В лучших графических режимах оглядывая самолет снаружи, можно будет наблюдать за движениями пилота в кабине (интересно, что он там будет делать — ручкой нам махать?). Так же во всех графических режимах будут двигаться внешние элементы крыла — элероны, закрылки. Хотя этим сейчас уже никого не удивишь.

Интересно заметить, что авторы обещают отсутствие в игре объектов, которые нельзя уничтожить. Можно будет взрывать мосты, здания, дороги, тоннели, автомобили, самолеты и вертолеты, пристани, корабли, танки, поезда, стада диких африканских животных(?!) и отдельно взятых людей... В общем, все, что горит и все, что движется. Надо сказать, игрушка не для пацифистов.

И вроде все здорово, все в ярких красках, да вот беда: а так ли оно все будет на самом деле? И нужен ли сейчас на рынке еще один **F-16**? Имитаторы этого самолета штампуют его года с **1988** (помнится, одной из первых ласточек была игра с одноименным названием от **Spectrum Holobyte**), и не то что бы они не пользуются популярностью, но... Одним словом, это все равно, что делать в течение десяти лет симуляторы автомобиля «Запорожец»: да, растет уровень графики, да, качественнее становится **AI**, но настоящий «Запорожец» у нас все тот же. И за десять лет не изменился ни на йоту. Скажу откровенно: расцеловал бы по очереди представителей фирмы, которая взялась бы за создание симулятора не очередного «**F**-такой-то», а каких-нибудь менее известных, но не менее интересных самолетов. Милые мои, ну на свете нет ни одного симулятора **МиГ-23**, ни одного **Як-3**, ни одного **P-61** «**Black Widow**», ни одного **Mirage 2000**! Это же непочатое место, золотое дно! И не то что бы мы об этих самолетах ничего не знали, нет. Дело не в этом, дело, наверное, в загадочной американской душе американского разработчика, который жить без очередного **F**'а не может.

Ладно, плачь - не плачь, а мир такой, какой он есть. Итак, очередной **F-16**, как обычно, самый лучший. Встречайте.

СИ

Александр **ЧЕРНЫХ**, Олеся **ЛАСКОВА**

MICROSOFT COMBAT SIMULATOR-98

К взлету готов!

Игорь **СУПРУНОВ**
«Lancelot»
lancelot@dux.ru
Flight Simulations
Century Club
http://fscc.dux.ru/

*После публикации статьи «Просьба Пристегнуть Ремни» я получил более сотни писем от поклонников **MSFS-98**. Приятно сознавать, что в России много серьезных пилотов, которые читают умные журналы и летают по правилам «большой» авиации. Значит недолго осталось заокеанским коллегам безраздельно властвовать виртуальными небесами в Internet. Технологии, реализованные в **MSFS-98**, сделали этот продукт вполне достойным домашним тренажером и официальным (признанным FAA) средством обучения пилотов-любителей. В большинстве писем читателей журнала содержатся вопросы о том, как привести воздушный корабль из пункта «А» в пункт «Б», используя бортовые радиотехнические средства. Вообще, управление самолетом (вертолетом) в **MSFS-98**, как и в реальной жизни, дело довольно непростое. Искусство летать складывается из многих составляющих. К слову, пилоты **MSFS-98** могут праздновать появление очередного подарка от команды BAO-Microsoft. На лето 1998 намечено появление долгожданного суперхита: Microsoft Combat Simulator, обладающего тем же ядром реализма и возможностью расширения базы самолетов и аэропортов, поддержкой нескольких мониторов под Windows-98 и всех основных игровых контроллеров. Похоже, что все ранее анонсированные вещи от других производителей блекнут, не успев появиться в продаже. Такая же степень реализма имитации современного боя в **MSCS-98**, как реализм авионики и летных моделей **MSFS-98** не оставляет в сердце пользователя никаких вариантов выбора. Вы только представьте себе **MSFS-98** с добавленным действующим оружием, радаром и т.п. атрибутами военных самолетов(!!!). Разумеется, летать в полном реализме этого симулятора «всех времен и народов» (10 миллионов пользователей на начало 1998), да еще и управлять системами вооружения будет сложнее вдвойне. Если вы еще не научились пользоваться элементарной авионикой Цессны, автопилотом Боинга и т.п. основами летного дела, то стоит поторопиться. Иначе не сможете «забраться в седло» боевой машины. Одним словом, покупайте **MSFS-98** и читайте внимательно «Страну Игр». С огромным удовольствием представляю вам серию публикаций под общим названием «Угол Атаки».*

Стамбульский вояж

(Радионавигация в MSFS-98 — ознакомительный полет)

...Барселона. 14-20. Главный терминал международного аэропорта. На перроне сияет белоснежный Tristar, залитый щедрыми лучами испанского солнца. Идет посадка на рейс EA 0055 Барселона — Стамбул авиакомпании Iberia. Давайте поприсутствуем в кабине во время полета и ознакомимся с радионавигацией. Для того, чтобы получить самолет Lockheed L-1011 испанской авиакомпании Iberia, вы можете посетить сервер **Flight Simulations Century Club** (**http://fscc.dux.ru/**). Оказавшись на клубном сервере, отправляйтесь в ангар (Hangar) и выбирайте класс летательных аппаратов — Large Jets. В предлагаемом интерактивном списке вы увидите Lockheed L-1011 Tristar. Эта грациозная машина представлена в ангаре двумя моделями в раскраске авиакомпаний Eastern Airlines (США) и Iberia (Испания). Скачайте себе испанский Tristar и отправляйтесь на аэродром Барселона (Select Airbase). На аэродроме вы увидите расписание рейсов. Выбирайте рейс EA 0055 Барселона — Стамбул. Кликнув мышью в номер рейса, вы получите План полета, который можно распечатать. Давайте учиться понимать его текст:

Flight Plan

Flight No.: EA 0055
Barcelona Intl (Spain) – Istanbul, Ataturk (Turkey)

WPT Location	Type	Freq., ID	HDG	DIST, NM
Barcelona Intl	Airport	ATIS 118.65	Take off	
Bagur	VOR	112.2 BGR	054	64.1
Hyeres	NDB	322.0 HYE	064	145.5
Nice	NDB	338.0 NC	053	54.2
Albenga	NDB	420.0 ABN	060	54.9
Pisa	VOR	108.3 PIN	102	97.7
Rimini	VOR	116.2 RIM	079	96.1
Sali	NDB	421.0 SAL	091	110.2
Vrlika	NDB	283.0 VRL	089	54.7
Sarajevo	VOR	114.0 KGL	090	75.6
Mojkovac	NDB	308.0 MOJ	131	82.7
Pristina	NDB	420.0 BA	104	67.2
Vranje	NDB	337.0 VRN	094	39.1
Fiska	VOR	116.4 FSK	149	99.7
Kavala	NDB	327.0 KHR	095	75.0
Alex	VOR	111.8 ALX	091	60.2
Tekirdag	VOR	116.3 EKI	082	66.9
Istanbul, Ataturk	Airport	ATIS 128.2	Land	62.8
			TOTAL DIST:	1306.7

Istanbul, Ataturk airport information:

VOR-DME Istanbul 112.5 IST

Runway 18 ILS 111.1 IISB
Runway 36 ILS 108.1 IYES, OM 380.0 ES
Runway 06 ILS 110.3 IIST, OM 340.0 ST

Flight Plan представляет собой несколько строк, каждая из которых говорит, что нужно делать для того, чтобы достигнуть очередного пункта маршрута. Выполняя последовательно все строчки Плана, вы приведете лайнер в Стамбул. Планы полетов на сервере выполнены в формате MS Word.

Как видите, все довольно просто. Обычная таблица, где в столбик перечислены поворотные пункты маршрута до самого аэродрома посадки (**WPT Location**). Первым указан аэропорт вылета (в данном случае Barcelona Intl). Чтобы оказаться на нужном аэродроме, нужно вписать именно это название (не название города) в интерактивном окне «**World — Go to — Airport**» **MSFS-98**. Дальше разберемся в процессе выполнения полета.



Следуйте по зеленой стрелке RMI как по обычному компасу.

... Посадка закончена, и мы в кабине. Проверьте количество топлива на борту (**Aircraft — Aircraft Settings — Fuel**). Готовимся к взлету. Включите аэронавигационные огни (**Navigation Lights**) — тумблеры расположены на верхнем электрощитке над лобовым остеклением кабины. Исследуя приборную доску курсором мыши, вы будете видеть стандартные для всех продуктов Microsoft «всплывающие подсказки». Включите проблесковые маяки (**Strobes**). Установите параметры полета на пульте автопилота (**Autopilot Controls**). Пульт автопилота имеет несколько маленьких окошечек-дисплеев для установки значений высоты, курса, скорости и т.п. Это делается мышью (справа от окошечка курсор принимает положительное значение «**+**» и позволяет увеличить цифру дисплея, слева — наоборот). Установите следующие значения:

1. ALT (Altitude — Высота): 25000 футов (Если полетите на Локхиде или Боинге, для Цессны достаточно 3500-6000)

2. HDG (Heading — Магнитный курс): 054 (Обратите внимание на большой круглый прибор «**HSI**» (Horizontal Situation Indicator), когда будете менять значение **HDG** на автопилоте. По окружности шкалы начнет перемещаться оранжевая скобка — курсозадатчик. Он показывает, на какой курс установлен режим **HDG** автопилота).

3. CRS (Course — Курс навигационной системы NAV1): 054 (На том же приборе будет перемещаться большая желтая стрелка указателя **VOR1**).

Теперь, когда вы включите автопилот

Пощелкайте мышью справа от окошечка HDG на пульте автопилота. Самолет изменит курс, повинуясь вашим командам





...Продолжая в том же духе, через два часа тридцать минут вы окажетесь в точке начала снижения...

(кнопка «**AP**» на пульте **Autopilot Controls**) в наборе высоты, он будет выдерживать предварительно настроенные параметры. Установите частоту **ATIS Barcelona** (Automatic Terminal Information Services) на **УКВ** радиостанции (Communication Radio). Частота **ATIS** аэропорта вылета указывается в первой строчке **Flight Plan**. Ее можно выставить, кликая мышью в цифры на щитке **Communications Radio** (если его не видно, то нужно проверить меню **View** — **Instrument Panel** — **Radio Stack**). После настройки частоты **ATIS** появится «бегущая строка» с информацией о фактической погоде к данному часу, действующих посадочных системах **ILS** и активной **ВПП** (последнее зависит от направления ветра). Вас сейчас больше всего интересует активная Взлетно-Посадочная Полоса, с которой разрешены взлеты воздушных судов





"...Ataturk Tower, Iberia EA 0055, на курсе, на глиссаде, к посадке готов..."

(...**Landing and Departing Runway**...). Полосы имеют маркировку в зависимости от курса взлета — посадки. Допустим, вам сообщили, что активной является **ВПП** 25 (Runway 25). Сбейте частоту **ATIS**, чтобы бегущая строка не мешала заниматься делом. Давайте искать нужную Полосу. Это не очень просто, нужно понять принцип нумерации **ВПП** и «включить» пространственное воображение. В больших аэропортах, такого класса, как O'Hare Intl (Чикаго), очень много взлетных полос, и легко можно заблудиться. Недаром в любом аэропорту можно встретить т.н. «машины сопровождения». Наверняка вам приходилось видеть яркие легковушки с «мигалками» и большим табло «**Follow Me**» («следуйте за мной»). У нас такой машины нет, так что выруливать будем сами. Включите карту (сочетание **Shift** и **]**). Нажатие «правой квадратной скобки» без **Shift** отключит любое активное окно **MSFS-98**. Если запутаетесь с окнами и клавишами, можно воспользоваться меню «**View**».



Итак, появилась карта. Перетащите ее мышью на удобное место и настройте «плюсом» — «минусом» (основной клавиатуры) удобный масштаб, так, чтобы рулежки и **ВПП** Барселонского аэропорта стали отчетливо видны. Окно карты, как и любое другое в **MSFS-98**, можно масштабировать и как угодно растягивать мышью. Нажатие «**W**» даст вам выделенное окно «на весь экран», а повторное нажатие вернет его к обычному размеру.

Надеюсь, вы освоили технологию работы с картой и уже ищете нужную **ВПП**. Номер полосы — есть ни что иное, как ближайшее (округленное) значение курса взлета — посадки с одним «отброшенным» нулем. Т.е. любая бетонка аэродрома — это две **ВПП** (каждый из двух торцов полосы имеет свой номер, отличный от противоположного на 180 градусов). Если с одной стороны номер **ВПП** двадцать пять, то с противоположной будет номер 07 (25 обозначает курс взлета — 250 градусов, соответственно, противоположный торец имеет номер, отличный на 180 градусов, т.е. семьдесят градусов, или 07). Принцип определения курса в авиации (мореплавании и т.п.) общий: 0 градусов — это направление строго на Север, а далее по часовой стрелке до 359 (180 градусов — Юг, 270 — Запад и т.п.). **ВПП** 25 обозначает, что когда вы остановитесь в начале полосы для взлета, ваш курс будет 250 градусов (почти на Запад). Теперь вы можете без труда отыскать полосу, которая вам нужна, глядя на карту (она должна быть сориентирована на Север в меню **Options** — **Preferences** — **Display** — **Map**). Сличая направления полос на карте с известным вам номером активной **ВПП**, вы найдете ту, что имеет в виду диспетчер. Если аэродром имеет две параллельных **ВПП** (как в Домодедово), то после номера **ВПП** вам назовут еще букву «**L**» или «**R**» (например **Runway 21L** обозначает «левая полоса с курсом посадки 210 градусов»). Поехали!

Мы не будем сейчас останавливаться на технологии запуска и руления, поговорим об этом в другой статье. Скорее всего, ваш самолет уже запущен и находится на одной из **ВПП** Барселоны. Если это та полоса, которая вам и нужна — все ОК, если вам нужна другая, то перерулите на нее, стараясь не занимать **ВПП**, а двигаясь по рулежным дорожкам. Номер **ВПП** нанесен белой краской у ее порога. Занимайте исполнительный старт (поставьте самолет на **ВПП** носом в направлении взлета, строго по линии осевой разметки, и остановитесь). Выпустите закрылки во взлетное положение (для Lockheed L-1011 это два нажатия на клавишу **F7** — 15 градусов). Поставьте триммер руля высоты на одно деление вверх по шкале «**Elevator Trim**» (триммер переставляется клавишами «**1**» и «**7**» на **Keypad**). Лампа **NumLock** должна быть выключена. Центр шкалы **Elevator Trim** показывает нулевое (нейтральное) положение триммера. Вверх идут положительные значения, вниз — отрицательные. Для взлета **Tristar** с полной заправкой достаточно одного деления «вверх». Включите фары (**Landing Lights**).



17:20, Стамбул. Заход на посадку. На третьем развороте...

Удерживайте самолет на тормозах (основной триггер джойстика) и плавно добавьте обороты до 96% («**Fan Speed N1 percent**» на панели контроля двигателей). Западные пилоты обычно не ставят режим 100% из соображений продления ресурса двигателей и экономии топлива. Даже на 96% большинство самолетов западного производства резво набирают скорость и имеют достаточную энерговооруженность для набора высоты. Отпустите тормоза и начинайте разбег. Выдерживайте направление взлета, не допуская отклонений от оси **ВПП** плавными координированными движениями педалей и джойстика (или только джойстика, если у вас нет педалей). В последнем случае у вас должен быть включен режим автокоординации (**Aircraft** — **Aircraft Settings** — **Autocoordination ON**). Проверьте показания **ПКРД** (Приборов Контроля Работы Двигателей) на разбеге. До скорости 125 kts вы еще можете прекратить взлет в случае отказа одного из двигателей или возникновения других неисправностей. Скорость 125 kts называется «**Рубеж**» (или Скорость Принятия Решения). Разогнавшись дальше, вы обязаны взлетать в любом случае (**Must Fly Speed**), т.к. торможение уже не спасет жизнь пассажиров. На 135-140 kts плавно поднимите нос самолета движением джойстика «на себя» на 8-10 градусов. Контролируйте угол подъема переднего колеса по Авиагоризонту (**ADI** — **Attitude Direction Indicator**) — первая длинная горизонталь-

Посадка в аэропорту Ataturk — Стамбул.

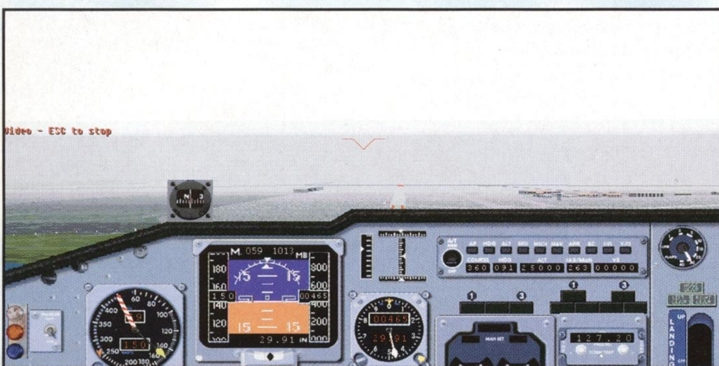




"...Произвел посадку самолет L-1011 авиакомпании Iberia, рейсом EA 0055 из Барселоны..."

ная риска на фоне «неба» под силуэтом самолета (они чередуются через каждые 5 градусов: короткая, длинная, короткая...). Не переусердствуйте, чтобы не чиркнуть хвостом по бетону. На скорости 145-150 kts самолет оторвется от земли.

Сохраняйте положение носа 10 градусов вверх после отрыва (это называется тангаж +10). Уберите шасси («**G**»). Продолжайте разгоняться до безопасной скорости (200 kts). Следите за выдерживанием направления взлета. Возникающие отклонения от курса парируйте небольшими (меньше 10 градусов) кренами. На высоте 500 футов выключите фары и уберите закрылки на одно деление (один раз нажать **F6**). По мере нарастания скорости увеличивайте тангаж (положение носа самолета относительно горизонта), не допуская разгона более 250 kts. Если потребуется, приберите немного режим двигателей. Ниже высоты 10000 футов запрещены более высокие скорости полета. Ждите пролета дальнего приводного радиомаяка (заработает зуммер, выдавая длинные сигналы — «**тире**», и включится синий транспарант «**OM**» — **Outer Marker**). Это значит, что вы на удалении 4 км от торца **ВПП** и можете начинать маневр выхода из района аэродрома.



Выполняя последовательно все строчки Flight Plan вы приведете лайнер в Стамбул...

Включите автопилот (лампа-кнопка «**AP**» на пульте **Autopilot Controls**). Включите режим **ALT** (Altitude) одной из кнопок на том же пульте. Самолет начнет набирать 25000 футов, которые вы запрограммировали еще на земле, с вертикальной скоростью 1800 футов/мин. Включите режим **HDG** (включенные режимы автопилота видно по загоранию зеленых ламп-кнопок, на которые вы нажимаете) — самолет начнет разворот на магнитный курс, выставленный в окошечке «**HDG**» панели автопилота. Следите за скоростью, не допуская разгона выше установленного предела в 250 kts, пока самолет не наберет 10000 футов высоты. В установившемся наборе высоты уберите полностью закрылки («**F5**»). Закрылки нельзя убирать или выпускать во время разворотов. Может произойти «несимметричный» выпуск/уборка (откажет один из закрылков). В этом случае возникнет кренящий момент, справиться с которым в процессе разворота будет трудно, если не невозможно, а это — катастрофа.

Самолет в наборе высоты и развернулся на заданный курс. Вам осталась забота следить за скоростью (после десяти тысяч футов высоты поставьте режим двигателей 88% и не трогайте его до начала снижения). Вообще, это не совсем точно, дел для пилота еще достаточно, но мы договорились в самом начале, что наша забота сейчас — Навигация.

Обратите внимание на панель радиооборудования (**Radio Stack**). Найдите там основную навигационную станцию (**NAV1 Radio**). Теперь посмотрите на **Flight Plan**. Ваш первый **ППМ** (Поворотный Пункт Маршрута или Waypoint — «**WPT**»): населенный пункт Bagur на южном побережье Франции. Следом за местоположением **ППМ** (WPT Location) идет столбец «**Type**», который определяет, чем, собственно, является



Istanbul, Ataturk — Главный перрон международного сектора

очередной поворотный пункт в смысле Воздушной Навигации. Вариантов всего четыре, и каждый из них предусматривает определенную технологию работы экипажа на данном отрезке пути:

1. Airport — Если следующим пунктом является аэропорт, то вы либо пересекаете его воздушное пространство, либо совершаете посадку. При пролете аэропорта (заходе на посадку) используют все имеющееся в распоряжении радиооборудование, в зависимости от того, какими системами оборудован аэропорт. Когда в Плане Полета встречаются аэропорты в качестве **ППМ** или **КПМ** (Конечный Пункт Маршрута), вся необходимая информация о данном аэропорте приводится ниже основной таблицы **Flight Plan**. В предлагаемом примере только один **WPT** является аэропортом — аэропорт назначения Ataturk в Стамбуле.

2. VOR (варианты: **VORTAC**, **VOR-DME**) — Дальномерно-радиальная УКВ система. Современное средство радионавигации, которое позволяет автоматически «заводить» самолет на маяк с требуемым курсом. Сигналы **VOR**-маяков на борту самолета принимают основная и дублирующая навигационные станции (**NAV1 Radio** и **NAV2 Radio**). Они имеют прямой линк на автопилот и выводят информацию на «**HSI**» (Horizontal Situation Indicator). Поршневая Цессна и вертолет Bell 206B в **MSFS-98** также имеют **NAV**-станции, но выводят показания на несколько иной прибор (**VOR Indicator**). В случае, когда очередным пунктом является **VOR**, нужно установить его частоту на **NAV1 Radio** (частота указана в столбце «**Freq.,ID**» вашего **Flight Plan**).

3. NDB (Non Directional Beacon) — Очень распространенное и простое средство радионавигации, известное еще со времен Второй Мировой Войны. Это обычный всенаправленный радиопередатчик-маяк. Его сигнал принимает радиокомпас (**ADF Radio**). Радиокомпас связан с нехитрым прибором — указателем радиокомпаса на приборной доске (**ADF Indicator**). Выполняя полет на отрезке, где **ППМ** является всенаправленный маяк, установите его частоту на **ADF Radio**. Автоматического «наведения на цель» здесь уже не получится. Нужно просто поглядывать на стрелку **ADF Indicator** и все время подворачивать самолет так, чтобы лететь точно на маяк.

4. GPS Fix (Global Positioning System Fix) — Точка в пространстве с известными координатами. Вместо частоты **Flight Plan** приводит точные координаты точки. **GPS** — это сеть спутников, которые куполом накрывают всю планету и позволяют очень точно определять координаты, курс и скорость самолета. В **FSCC** такие поворотные пункты используются при трансокеанских рейсах, когда других средств навигации по маршру-

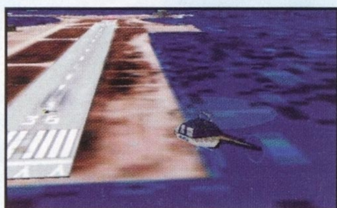
Выруливайте на исполнительный старт, стараясь не занимать ВПП, а двигаясь по рулежным дорожкам





ту просто нет. Но любителям современной техники имеет смысл обзавестись **GPS**-системой (shareware программа, доступная через многие **MSFS** серверы мира). Тогда можно будет запрограммировать хоть весь мир и включать прямую связь **GPS** системы с автопилотом. По крайней мере, на реальных Аэрофлотовских Ту-154 эта штука давно стоит и прекрасно используется в обычных внутрироссийских рейсах (даже пульт очень похож на тот, который вы получите, скачав себе программу **GPS-98**). При отсутствии такой программы **GPS Fix** все равно можно использовать, т.к. указан курс для полета к этой точке и дистанция в навигационных милях (**HDG** и **DIST**). Придется считать свою путевую скорость и время полета, чтобы определить время выхода в **ППМ**. Это особенно актуально при полетах на старых поршневых машинах Второй Мировой Войны и послевоенных транспортниках.

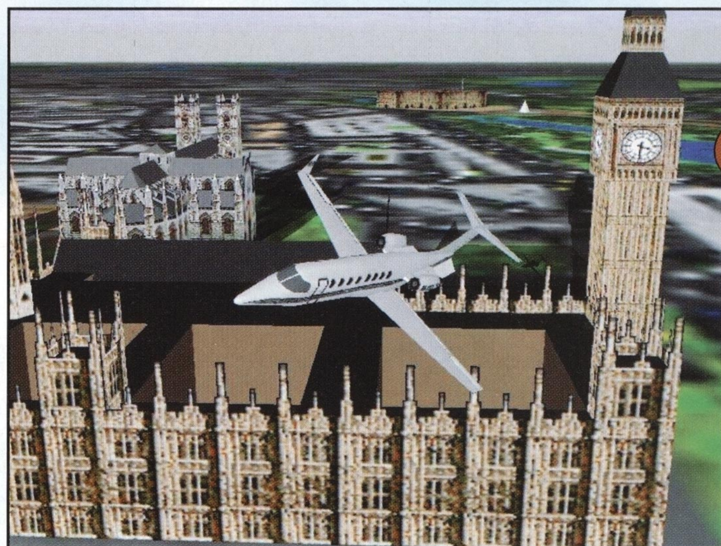




Продолжаем полет. Сейчас ваш самолет автоматически держит магнитный курс 054, указанный в графе **HDG** Плана Полета и выставленный в одноименном окне **Autopilot Controls**. Но вы можете следовать с этим курсом значительно левее или правее трассы. Трасса — узкий коридор в воздушном пространстве, нарушать который не позволено никому. Во-первых, чтобы обеспечить безопасность полетов и контроль за движением воздушных судов, во-вторых, чтобы просто не заблудиться в бескрайнем небе. Ваш первый **ППМ** после взлета — **VOR Bagur**. Его частота 112.2 МГц, позывной **BGR**, а расстояние до него от точки взлета 64.1 **NM** (Навигационных Миль). Установите частоту 112.2 на пульте **NAV1 Radio**. Взгляните на указатель **VOR** системы (**HSI** — Horizontal Situation Indicator). Если сигнал от маяка принят, то **HSI** «оживет» (когда нет сигнала, центральная шкала прибора перечеркнута красным крестом). Следуйте прежним курсом, пока прибор не заработает. Центральная желтая стрелка **HSI** показывает курс **OBS** (Omni Bearing Selector), установленный в окошечке **CRS** автопилота — 054 (совпадает с **HDG**). Эти цифры говорят о том, что вы должны не просто лететь с курсом 054 куда попало, а лететь с этим курсом на маяк Bagur. Желтая стрелка прибора **HSI** имеет подвижную центральную часть. Если эта часть совмещена с концами стрелки — вы идете точно на **VOR**-станцию. Когда центральная часть стрелки уходит влево или вправо, она показывает вам, где находится трасса следования на маяк относительно вашего местонахождения в пространстве. Допустим, вы видите, что центральная часть стрелки ушла вправо. Вы идете параллельно воздушной трассе, но левее ее. Что нужно делать? Выйти на воздушную трассу, пока вами не заинтересовалась ПВО. Доворачивайте самолет в сторону отклонения стрелки. Раз вы летите на автопилоте, у которого задействовано два режима **HDG** и **ALT**, у вас сохраняется «кнопочный» контроль над этими параметрами полета. Пощелкайте мышью справа от окошечка **HDG** на пульте автопилота. Смотрите при этом на оранжевый курсозадатчик (**HDG**) прибора **HSI**. Он начнет перемещаться вправо по окружности шкалы. Не поворачивайте слишком круто, отклоненный сегмент центральной стрелки должен быть ограничителем. Дальше него не нужно двигать курсозадатчик. Вы должны выйти на трассу под углом не более 30 градусов, иначе придется вновь выходить на нее, но уже с обратной стороны. Самолет изменит курс, повинуясь вашим командам. Когда стрелка начнет движение к центру прибора, будьте готовы переключиться в другой режим автопилота. Стрелка показывает приближение вас к воздушной трассе. Когда стрелка будет близко к центру шкалы, можно переключать автопилот из режима **HDG** в режим **NAV**. Нажмите один раз лампу-кнопку **HDG** на пульте автопилота (она погаснет), а потом нажмите «**NAV**» (она засветится). Самолет начнет маневр перехвата линии пути, или «радиала **VOR**».







Давайте разберемся, что такое наземная **VOR**-станция. Это УКВ радиомаяк, который благодаря особой конструкции создает диаграмму направленности излучения, подобную спицам велосипедного колеса. Т.е. он передает во все стороны 360 узких лучей, или «радиалов **VOR**» (через каждый градус окружности). Вы только что перехватили радиал № 054 (т.е. выходите на маяк с курсом 54 градуса, что и требуется согласно вашего **Flight Plan**). Теперь можно расслабиться и, пока **NAV1 Radio** совместно с автопилотом будет вести самолет по сигналам **VOR Bagur**, продолжить знакомство с комплексным прибором **HSI**.

Horizontal Situation Indicator — это ваш главный навигационный прибор. Он связан с **NAV1 Radio** и показывает много важной информации. В левом верхнем углу прибора светится индикатор **DME** (Distance Measurement Equipment). Это расстояние в навигационных милях до наземного **VOR** маяка. Там же высвечивается истинная скорость сближения/удаления с маяком. Если самолет следует точно «на маяк» или от него, то значение скорости соответствует реальной истинной скорости самолета относительно земли. Прибор, который расположен выше (**ADI**), дает «воздушную скорость», которая с увеличением высоты имеет большую погрешность. Приближаясь к высоте 20000 футов, значение воздушной скорости в kts может отличаться от истинного значения почти в 2 раза. Поэтому на больших высотах смотрят на указатель числа «**M**» (Mach Speed), расположенный в верхней части прибора **ADI** (ваша скорость по нему должна быть М 0.85-0.88).

Вернемся к **HSI**. Кроме скорости и удаления, этот прибор показывает взаимное расположение самолета и наземного маяка (точнее, линии пути на маяк). С этим мы успешно разобрались выше. Как мы выяснили, выбор **HDG** на автопилоте — это выбор направления полета, а выбор **CRS** (Course) там же — это выбор (перехват) одного из радиалов маяка **VOR**. Для того, чтобы понять, в каком направлении (в сторону маяка или от него) летит самолет, **HSI** имеет большой серый треугольный индекс прямо под желтой стрелкой. Это «**TO/FROM**» индикатор. Если треугольный индекс показывает вперед, значит, мы летим в направлении маяка, если этот треугольник кувыркнулся вершиной назад, значит, мы летим «от маяка» (**DME** в левом верхнем углу прибора будет отсчитывать уменьшение или увеличение расстояния).

Посмотрите, как у нас дела с пролетом Bagur. Сколько до него осталось (по **DME Indicator**), или, может быть, мы его уже пролетели (**TO/FROM Indicator**)? Самолет будет все время совершать небольшие маневры (поправки на ветер) по перехвату «золотой середины» воздушной трассы, пока вы идете в режиме автопилота «**NAV**». При подходе к маяку (останется меньше **5 NM** по указателю **DME**), самолет «занер-





Технологии, реализованные в MSFS-98, сделали этот продукт вполне достойным домашним тренажером и официальным (признанным FAA) средством обучения пилотов-любителей. Вообще, управление самолетом (вертолетом) в MSFS-98, как и в реальной жизни, дело довольно непростое.



вничает» и начнет рыскать по курсу влево — вправо. Не забудьте выключить **NAV** режим автопилота, пролетая маяк, и перейти обратно в режим **HDG**. Затем установите в окошечке **HDG** новое значение курса для следующего отрезка пути согласно **Flight Plan**.

Летать по **VOR** маякам проще, т.к. процесс почти полностью автоматизирован в режиме «**NAV**» автопилота. Но **VOR** станции, это достаточно дорогое оборудование, обладающее, к тому же, ограниченной дальностью. Ими щедро усыпаны территории развитых стран. При дальних перелетах вам гораздо чаще будут встречаться **NDB** (Non Directional Beacon — всенаправленные радиомаяки). Слева от **HSI** есть круглый небольшой прибор с двумя стрелками (**Radio Magnetic Indicator** — **Dual Needle RMI**, или просто **RMI**). Зеленая стрелка этого прибора (похожая на копье) показывает направление на всенаправленный маяк (**NDB**), частота которого установлена на дисплее **ADF Radio** вашего блока радиоаппаратуры — **Radio Stack**. Установите частоту следующего **ППМ** (он как раз является всенаправленным маяком) — **NDB Hyeres** (322.0). Расстояние на этом отрезке пути великовато (145 NM), возможно, сразу маяк не удастся «зацепить» радиокомпасом. Пока держите курс в режиме **HDG** автопилота (064, согласно **Flight Plan**). Определить, что ваш радиокомпас (**ADF**) «схватил» маяк, можно по рывку зеленой стрелки **RMI**, а также прослушав позывной станции. Если стрелка показывает вперед, все в порядке, сигнал маяка принят. Позывной маяка (кодом Морзе) передается с равными интервалами времени (для



Hyeres это «**HYE**»). Рядом со всеми дисплеями аппаратуры на **Radio Stack** есть небольшие зеленые лампы-кнопки (слева от значения соответствующей частоты). Это и есть аудио прослушивание сигнала маяка (**NAV1**, **NAV2** или **ADF**). Если понимаете «морзянку» — проблем нет. Следуйте по зеленой стрелке **RMI**, как по обычному компасу. Вы не будете знать удаление от **NDB**, только — направление на него. Летите близко к указанному в **Flight Plan** курсу (**HDG**) и подворачивайте «мышкой» вслед за зеленой стрелкой, используя окошечко **HDG** на пульте автопилота. Стрелка должна показывать строго вперед. При подходе к маяку стрелка «заерзает» влево — вправо и опрокинется назад. Hyeres под вами! Можете включить карту, чтобы убедиться в этом. Впереди Италия. Настраивайте частоту следующего пункта (**Nice**) и поворачивайте на новый курс. Сначала (точно над **ППМ**) вы делаете поворот на новый отрезок пути по данным **Flight Plan**, а уже потом следите за поведением стрелки радиокомпаса (по **RMI**) и вводите поправки в курс с пульта автопилота (**HDG**).

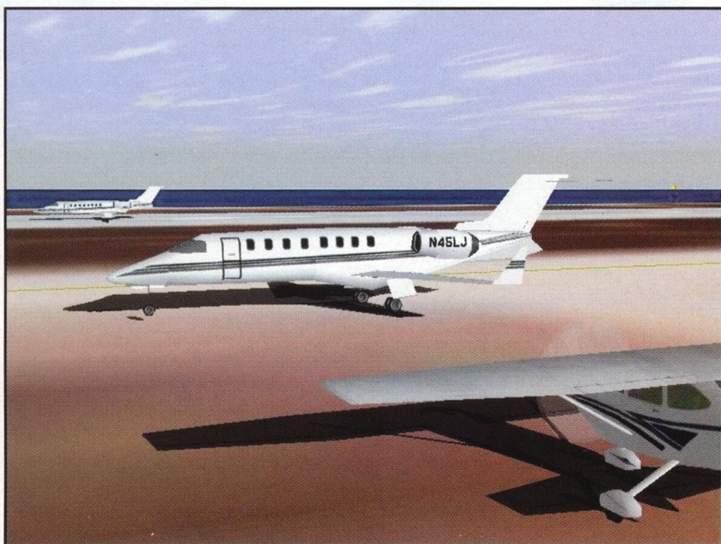
Продолжая в том же духе, через два часа тридцать минут вы окажетесь в точке начала снижения, а ровно через три часа приземлитесь в международном аэропорту Ataturk г.Стамбул.

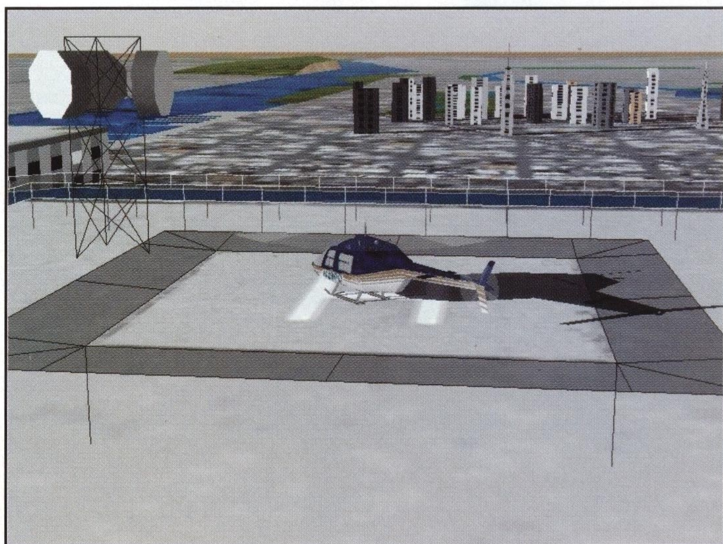
О взлетах, полетах по схеме аэродрома, посадках и уходах на второй круг попробуем поговорить в какой-нибудь другой статье. Я буду очень рад, если «Стамбульский Вояж» чем-то вам помог в плане воздушной навигации **MSFS-98**.

Bon Voyage!

P.S.: Ваше мнение о рубрике «Угол Атаки» и материалах, помещаемых в ней, очень важно для планирования публикаций и издания книг.

СИ

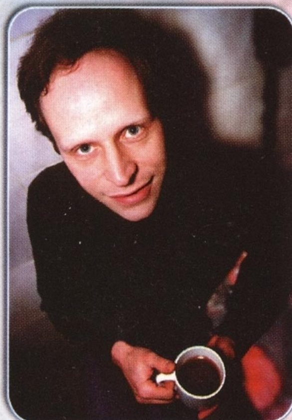






ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

НОВОСТИ ИЗ ПАУТИНЫ



Потенциальный «убийца» **Ultima Online** — игра под названием **Awakening Project** (**http://www.dtcomputers.com/awaken**) никак не может набрать должного темпа разработки. Хотя задумано все было неплохо. Предусмотрена возможность создавать свои собственные виды оружия, брони и заклинаний, основывать города и править ими, есть ничем не ограниченные поединки, защита новичков от Pkiller'ов, вид от первого лица...

Увы, дело дошло только до пре-альфа-2 тестирования, когда пришла нерадостная для разработчиков весть о выходе в конце года **Ultima Online II**. Со всеми вытекающими последствиями, улучшениями и новой головной болью для конкурентов. Ответ от **Awakening Project** выглядит так — введена поддержка 3D ускорителей и обещано публичное бета тестирование. Чтобы читатели сами могли оценить проделанную работу, приводим скриншот из этой ролевой игры. Впрочем, основные проблемы для **Awakening Project** — это не отсутствие идей, а отсутствие денег...



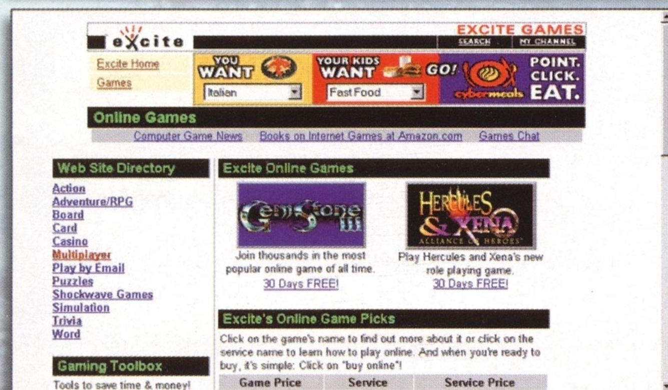
Пре-альфа версия Awakening Project: пока далеко и до Ultima Online I



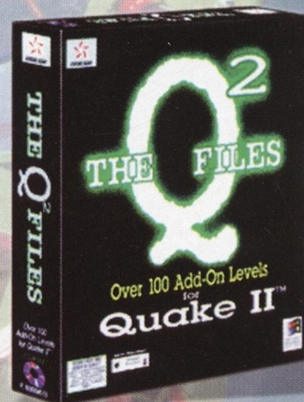
Растет конкуренция в игровом секторе Сети между... крупнейшими поисковыми службами. Известный сервер **Excite** в сотрудничестве с **Simutronics** (**http://simutronics.com/**) спешит «оттяпать» свой кусок от пирога электронных развлечений. Его новый игровой канал — **Excite's Games Channel** (**http://my.excite.com/games**) предлагает довольно широкий спектр развлечений, среди которых как всегда Java- и Shockwave-игры. Естественно, шахматы, шашки, го, реверси, карточные игры... Помимо классики, предлагаются и такие продукты как **GemStone III** (текстовый квест), **DragonRealms**, **CyberStrike** и **Modus Operandi** с тридцатидневным бесплатным тестированием. На этих же условиях для пользователей сайта есть и online ролевик **Hercules and Xena: Alliance of Heroes**. Как же без оного.

Другая не менее популярная поисковая система **Yahoo** тоже ведет соответствующий раздел (**http://play.yahoo.com/games/index.html**). Здесь, однако, нравы строже — только карточная (бридж, преферанс...) и досочная (шахматы, реверси...) классика. Плюс чат, пейджер и обзоры. Все — бесплатно для зарегистрированных пользователей. Если вы уже где-либо регистрировались на **Yahoo**, то этого достаточно — вас и так помнят.

YAHOO! GAMES



Для желающих поиграть уточним, что для браузерных игр (**Java**, **Shockwave**) потребуется **Internet Explorer 3.0+** или **Netscape 3.0+** (лучше использовать версии **4.0+**) с соответствующими plug-in'ами. Единственное, что следует проверить перед игрой, — разрешено ли в браузере выполнение Java-скриптов. Для этого в **Netscape 4.0** в меню «**Edit**» зайти в «**Preferences**». Там в «**Advanced**» пометить «**Enable Java**» и «**Enable JavaScript**». А в **Internet Explorer 4.0** в пункте «**View**» выбрать «**Internet Options**». Затем перейти к закладке «**Advanced**» и проверить наличие галочки напротив «**enable Java**».



Свыше ста новых уровней для Q2 по 9 рублей за штуку

Попытка делать деньги на исконно народном промысле — строительстве карт для **StarCraft'а** — вызвала бурное негодование у **Blizzard'а** (подробности на форуме **Battle.net http://www.battle.net/forums/starcraft-scm/5691.htm**). В нарушении лицензионного соглашения об использовании игрового редактора уличена компания **Stellar Forces** (**http://www.microstar-usa.com/html/q2_.htm**). На ее сайте предлагается к продаже «набор карт» (50+ шт.) к **StarCraft'у** по цене около 22 долларов за коробку. Тут же продаются и уровни для **Quake 2** (100 шт.), которые, заметьте, стоят существенно дешевле — около 15 долларов.

По словам разработчиков **Blizzard'а** подпольная деятельность будет немедленно пресечена. Судя же по тону письма создателей **StarCraft'а** на форуме, основная причина их гнева не столько в незаконности такой торговли, сколько в крайне низком качестве «товара»...



В аккуратной коробке продукт НЕлегального и НЕнародного творчества...

Самый российский и народный мультиплейер **Kali** (**http://www.kali.net/**) поднялся до версии 1.45. Отныне обеспечена поддержка для: **Burnout**, **Outwars**, **StarCraft** (пэтчированный до 1.01), **Armor Command**, **Total Annihilation 3.0**, **F1RS**, **Monster Truck Madness 2** и **Myth: The Fallen Lords**. Обновление со старых версий необходимо, так как совместимость «сверху вниз» обеспечивается не полностью. Загрузить **Kali** можно не только с «материнского» сайта, но и с Петерлинка (**195.242.2.70**) или российского зеркала **TUCOWS** (**http://tucows.rinet.ru**), что намного быстрее. Напоминаем, что пожизненный регистрационный взнос за этот мультиплейер (25-30 долларов) можно заплатить наличными или почтовым переводом в Москве или Санкт-Петербурге.

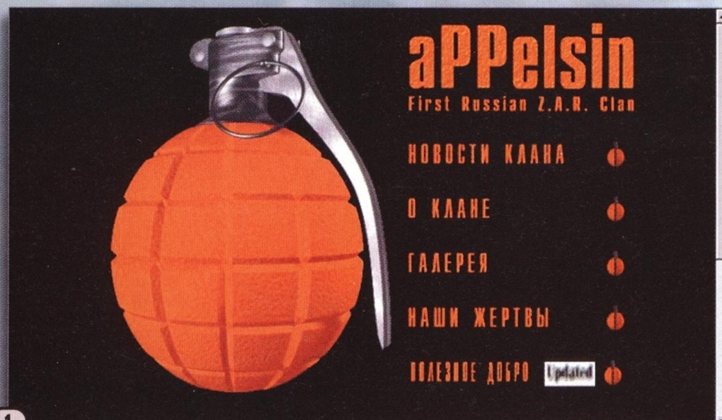
КРАСНАЯ Z.A.R.Я. РОССИЙСКИЕ КЛАНЫ

Наше сердце переполнено гордостью, дрожь пробегает по пальцам, слезы радости размывают картинку на экране. В традиционном рассказе о наших кланах западных супер-игр случился неожиданный поворот — речь пойдет о российских кланах российского же action'а **Z.A.R.**

Для тех, кто только что свалился с Луны, поясним. **Z.A.R** от Maddox Games — отечественный конкурент **Quake'a**, но лишенный мрачных подземелий и некрофильской атмосферы. Бой в **Z.A.R** — это экологически чистое удовольствие на свежем воздухе среди бескрайних просторов, с полной свободой перемещения. Тут не спрячешься в закоулке, не повиснешь под потолком. Открытая честная битва — девиз игры. Более того, сообщаем специально для интернетчиков! Мультиплейер идет с отменной скоростью на российских серверах (в частности, и на сервере «Страны Игр») при полном отсутствии лага (ну, или почти полном...). Добавьте к этому абсолютно русскоязычное оформление игры, недавно вышедший пэтч, обеспечивший поддержку 3D акселераторов и возможность голосовой связи. Стоит ли объяснять, почему немало игроков (среди них даже американцы, и это несмотря на жуткий пинг!) забросило старину Q и переметнулось на сторону **Z.A.R**'а...

Вернемся, однако, к предмету нашего разговора.

Первый российский клан зовется «**аП-Пельсин**». Такое миролюбивое имя, вспоминает лидер клана Даниил Зуйков, появилось случайно: «Надоели всякие мрачные кровожадные названия. Они уже становятся смешны. Нужно было что-нибудь радикально новое — такое, чтобы название сразу интриговало. Вот и придумали «аППельсин!». Как и положено новорожденному, клан (по адресу **www.attend.to/aPPelsin**) быстро рос и мужал. Процесс взросления протекал в тепличных условиях, поскольку облегчался тем фактом, что «**аППельсин**» — официальный **Z.A.R**-клан. Более того, законнорожденный отпрыск уполномочен Maddox Games (создатель **Z.A.R**'а) самостоятельно проводить регистрацию новых игровых объединений. АП-Пельсиновцы не отлынивают от общественной нагрузки и, помимо проведения турниров и состязаний, готовы собственными же руками плодить конкурентов. Говорит Даниил: «Я просто уверен, что они скоро появятся, так как **Z.A.R.** набирает все большую и большую популярность. И, наверняка, уже есть кланы, которые не могут себя проявить из-за своей слабости. А мы бы им помогли организационно...».



1

Благородно, не так ли? Совсем иная модель взаимоотношения геймеров, особенно, если сравнивать с кланами **Diablo**, **Quake** или какого-либо еще зарубежного суперхита. Нам кажется, что дело тут в изначально русских корнях проекта **Z.A.R** и всего того, что сейчас вокруг него «нарастает».

Сколько же всего русских **Z.A.R**-кланов?

Помимо нашего «фрукта», вполне дозрел и питерский клан — **Masters of Z.A.R.** Пока он еще не так активен и довольно редко осмеливается появляться на игровых серверах. Найти его можно по адресу **http://pf.quake2.ru/ZAR**. Как видно из сложно построенного URL'a, первичным в этом объединении был как раз **Quake**, но затем игровые пристрастия стали понемногу меняться... Первые вирусы **Z.A.R**'а появились и на популярном информационном сервере Weekend — **http://people.weekend.ru/whites/**. Есть в Сети и иностранные кланы — скажем, американские «**Soul of Chaos**» и «**SkyNet**». Они играют под утро и не отвечают по-русски.

А теперь наша традиционная анкета.

СИ (СТРАНА ИГР): Сочетаешь ли ты членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще боевых союзах?

ДЗ (Даниил Зуйков): Хм-м... Ну, вообще-то «**аППельсин**» — это мой первый клан, в котором я принимаю живое участие. Был кваковский клан **Quake Police**, из которого меня выгнали за неактивность — ну, приелся мне этот «квак» до отупения. А насчёт враждебных отношений, наш клан — это даже не клан, а, скорее, клуб друзей. Мы ко всем относимся миролюбиво... Даже стараемся в **З.А.Р.** играть мирно, если такое возможно, конечно...

СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?

ДЗ: Во-первых, страна, в которой был создан **З.А.Р.** — Россия! Не думаю, что нам было бы интересно создать клан игры, сделанной за рубежом, создателям которой и дела до нас нет. В случае же с **З.А.Р.**ом дело обстоит совершенно иначе — мы активно поддерживаем контакты с Maddox Games, ездим к ним в офис. Попробуй-ка к Ромеро или еще кому в гости попасть!

Во-вторых, **З.А.Р.** — первая российская игра, которая способна конкурировать с такими китами игрового бизнеса, как **ID Software**, **3D Realms** и прочими им подобными... Игра, в которой все на русском, в которую приятно играть. Кроме того, ряд технических особенностей **З.А.Р.** так же затягивает. Например, возможность общаться через микрофон во время игры — это просто отлично...

СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?

ДЗ: М-да, хороший вопрос... Полезно пребывание в клане, прежде всего, общением... Кроме того, мы все каж-



2


3

Последние новости Z.A.R. от «аППельсина»

Уже существует три патча игры. Во-первых, патч 1.01-1.02 для ДЕМО-ВЕРСИЙ, лежащих на сервере Auric Vision. Там целый ряд интересных нововведений (не будем останавливаться на технических деталях — это никому не нужно). Но интересная особенность — теперь на сервере будет ну храниться статистика игроков и всех игр. (При условии, что сам сервер «пропатчен»). Во-вторых, есть **3Dfx** патч для демок. тут много рассказывать не надо... Достаточно просто привести один из скриншотов... В-третьих, патч для полной русской CD-версии, включающий в себя возможности первого и вторых патчей.

1— Законнорожденный «аППельсин» с его отнюдь не мирными аТТрибутами.
2 — Z.A.R для «Белых»
3 — В Интернет-клубе — военный совет партиZАн!

1 — Одно из «тайных» мест сбора сетевиков...
2 — Бывшие кваковцы не забывают кровавых привычек.
3 — Досье мега-босса: характер нордический... (верх картинки надо срезать!!!)
4 — Официальный клан ведет большую общественную работу.
5 — Питерцы отстают в мастерстве, но опережают в веселье.

OUR CLAN

Имя	Оружие(любимое)	Уровень(любимый)
PSYHO	Пушка,мины	Ринг
TOSHA	Мины,мины,мины	Ринг
Alex_killer	Пушка	Ринг
VIC	Пушка,ракетница	Ринг
Voron	Всё	Ринг
Skynet	Пушка,смерчемёт	Ринг
Marauder	Мины	Ринг

Не думаю, что нам было бы интересно создать клан игры, сделанной за рубежом, создателям которой и дела до нас нет.

дый вечер играем в **З.А.Р.** и получаем от этого немалое удовольствие.

СИ: А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

ДЗ: Единственный минус — уходит немало времени на обновление страницы и новостей. Но это все-таки приятное времяпрепровождение...

СИ: Как я понял, общение в процессе игры — главное для членов «аППельсина». А есть ли общение между «клансменами» в «реале» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.? Завел ли ты новые знакомства, друзей, девушек... И не нажил ли кучи врагов?

ДЗ: Да, безусловно. Общение не ограничивается лишь игрой в **З.А.Р.** Помимо этого, мы (по крайней мере, руководящий состав — я и Partyзан) постоянно общаемся по аське (**ICQ** — утилита мгновенных сообщений по Интернет — прим. ред.). Есть и «официальный» чат, где мы проводим свое время, — **www.ptt.ru/bbs**. Помимо этого, по субботам регулярно устраиваются встречи в Интернет-баре «**Неолит**» (**www.neolit.ru**). Знакомств просто уйма. Можно сказать, что с момента создания клана мое времяпрепровождение — как в Интернете, так и вне его — вышло на качественно новый уровень. Появилось много новых интересных знакомств, друзей, подруг и прочее. Даже необязательно с членами клана, а просто с «сочувствующими». Например, появился хороший знакомый из Астрахани. Правда, теперь он уже входит в состав клана, но сначала-то мы с ним просто познакомились во время игры. Кстати, с момента опубликования первой заметки о **З.А.Р.**е в «**СИ**», в наш клан вошло еще 4 человека — **Алина Марченко (Alinka)**, **Нина Захлестина (Ninon)**, **Александр Захлестин (Indeyets)**, **Егор Сорокин (Wizard)**...

СИ: Ну, и напоследок дай нашим читателям какой-нибудь «Совет дня» от «аППельсина».

ДЗ: Пожалуйста, но не от меня, а от одного из наших членов, Wizard'а. Чтобы выжить в битве против нашего клана, помимо хорошего пинга, надо:

— ДУМАТЬ!!!;

— боевая стойка: левая рука — клавиатура, правая — мышь;

— тщательно настроить управление «ПОД СЕБЯ»;

— не стоять, прямо не бежать, чаще прыгать; прятаться под водой, но не долго, т.к. можно пропустить все самое интересное!..

Вместо послесловия

Нам представляется очень важным информировать наших читателей обо всех изменениях, новостях, тенденциях и важных событиях «родного куска» Всемирной Паутины. Особенно в игровой и околоигровой его части. Для этого мы и затеяли этот раздел и надеемся, что он окажется полезным и информативным для вас, дорогие читатели. А чтобы никакое важное событие, новость или слух не остались за кадром, мы просим, не стесняясь, писать авторам этого раздела обо всем, что представляется интересным на **dolser@gameland.ru**. Особенно важна информация об отечественных игровых объединениях (кланах) и проводимых турнирах по **Starcraft**, **AoE**, **Quake**, **UOL**, **Warcraft**, **Allods** и другим супер-играм. Освещение российской сетевой жизни на страницах **СИ**, как мы надеемся, будет способствовать дальнейшему развитию игрового сообщества, привлечет в него новых членов и, в итоге, сделает нашу жизнь в Сети куда интереснее!

ЗАРОДЫШ ИГРОВОГО СЕРВИСА?

Что нужно любителю сетевых развлечений, чтобы потратить пару-другую часов своей жизни на выяснение отношений с другими подобными ему фанатиками? Тот, кто читал наши статьи, ответит сразу — игровой сервис. Только с помощью выделенных серверов можно добиться того, чтобы геймер из любой точки земного шара в любое время мог посостязаться с живыми противниками. Они же позволяют оповестить весь мир о том, кто есть кто в игровом сообществе. Да и просто служат местом встречи единомышленников. Поэтому мы продолжаем наш рассказ о этой стороне сетевой жизни.

На сей раз в «зону внимания» попал **WON** (**www.won.net**), открытый и поддерживаемый одной небезызвестной конторой — **Sierra**. Увы, данная служба лишний раз подтвердила то мнение, которое стало складываться в последнее время о ней — крепкий коллектив, выпускающий добротную, но не хитовую продукцию. Да, мы не смогли вспомнить ни одной вышедшей в последние пару лет игры, которую хотелось бы обругать. Но то же самое произошло, когда была предпринята попытка назвать хоть одну вещь, которая бы по настоящему захватила, нанеся непоправимый ущерб запасу свободного времени. Вот и **WON** из той же серии — посетить его интересно, но вряд ли вы станете его завсегдатаями.

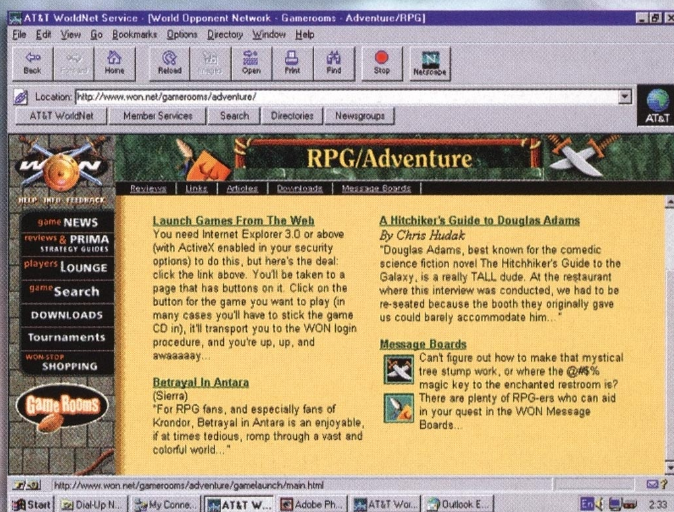
Вкратце мнение об этом интернетовском закутке можно выразить парой предложений. Очень добротно и красиво сделано. Можно не только поиграть (бесплатно, что самое главное), но и получить некоторую порцию интересной информации. Скачать демо- и полные версии игр. Вот только одно замечание: заниматься этим стоит только тогда, когда больше делать нечего. Попробуем объяснить, почему.

На теперешний момент **WON** не является чисто игровым сервисом. Скорее, он напоминает сайт какого-нибудь игрового журнала. Больше половины места на нем занимают новости, обзоры игр, скриншоты и видео-ролики. Плюс подробные описания тактики игры в самые горячие хиты сезона. В мае это был **Starcraft** — и, пожалуйста, на home-page вас встретит знакомая картинка со смотрящим исподлобья суровым Протосом («Ты записался в добровольцы?!») и обещанием самого-самого полного описания всех тактических секретов и приемов, способных привести к победе. Все остальные материалы мы даже упоминать не будем, они постоянно меняются, да и интересующиеся сами могут обратиться по приведенному нами адресу. Да, еще мы забыли упомянуть о наличии некоторого количества демо-версий еще не вышедших игр, доступных для скачивания. Вот все это и составляет большую часть сервера, лучше всего оформленную и сразу бросающуюся в глаза.

Теперь перейдем к тому, на что особо упирает **Sierra** в рекламе своего нового чада, — БЕСПЛАТНЫМ сетевым играм. Да, такая возможность есть. Но пока (май) на самом зачаточном уровне. Сразу ее даже и обнаружить-то трудно. Доступные для игры продукты делятся на две группы: коммерческие версии и загружаемые с сервера. Из первой доступны **Lord of the Realms 2, Civil War Generals 2, Golf, Football Pro 97, Cyberstorm, Outpost 2** и **Birthright**. Естественно, все — производства компании-содержателя сервера. Увы, большую часть игр из этого списка мы вряд ли стали бы настойчиво рекомендовать нашим читателям, да и сетевой режим в них, прямо скажем, не идеален. Но решить вы можете и сами, — демо-версии всего этого добра опять же доступны не отходя от кассы (см. раздел **Download**). В скором времени обещается несколько довольно лакомых кусочков, из которых особый интерес представляют **Half-Life, StarSiege** и **Unreal**. Очень завлекательно, согласитесь, но вряд ли так уж скоро. Кроме них. в списке на ближайшее время — **CyberStorm 2, Home World, Larry Casino** и **Swat 2.** Это уже куда менее интересно.

Вторая группа (Free! Free!!!) представлена небольшими по размеру играми, относящимися к карточным и логическим. Как мы уже упоминали, полные версии этого добра доступны для скачивания. Перечислим их. Карточные игры (**Hoyle Classic Card Games**, архив 3.5 Mb): **Hearts, Spades, Bridge, Gin Rummy**. Отдельно лежит **Hoyle Poker** (архив 2.5 Mb). Но играть в покер по сети?! Это ж кощунство!

Настольные игры (**Hoyle Classic Board Games**, архив 6Mb): **Chess, Battling Ships, Checkers, Backgammon, Yacht, Chinese Checkers**. И последнее — **Acrofobia** (2Mb). Данный списочек навевает воспоминания о незабвенной группе игр, регулярно включаемых неким Биллом Гейтсом в один из своих очень распространенных продуктов. Найдутся ли среди наших не отягощенных лишними финансами геймеров любители, желающие оплатить многочасовую,



например, партию в шахматы с каким-нибудь горячим латиноамериканцем — это вопрос. Ответ на него очевиден. Из всего списка некоторый интерес вызвал только бридж — пока он у нас достаточно экзотичен и партнеров для игры проще всего найти именно в Интернет.

Что еще есть на **WON** интересненького (с полезным-то мы уже разобрались)? Теоретически, регулярно должны проводиться турниры. В момент написания статьи, и правда, несколько было в самом разгаре — три по гольфу и один по покеру. М-да... Присоединяться мы к ним не стали. Заняты были очень. ;)

Ну, и напоследок: есть страничка, содержащая ссылки на турниры, которые проводятся по **Sierra**'овским играм в других местах. Как ни странно, ссылок этих несколько десятков, но кто поймет загадочную душу буржуина? Хотя, если вспомнить о том, что в Штатах месяц подключения к сети стоит 20$...

Что можно сказать в заключение? Не наш это сервер. Во всяком случае, пока. А вот если планы его содержателей осуществятся... В общем, советуем время от времени туда заходить.

Только с помощью выделенных серверов можно добиться того, чтобы геймер из любой точки земного шара в любое время мог посостязаться с живыми противниками. Они же позволяют оповестить весь мир о том, кто есть кто в игровом сообществе.



КОМПЛЕКСНЫЙ ОБЕД ЗАЯДЛОГО БЕТА-ТЕСТЕРА

Если говорить о плюсах участия в альфа- и бета-тестировании, то, помимо возможности хорошенько развлечься, пообщаться и внести вклад в создание новой Игры (и полностью отбить желание играть в коммерческую версию ;)), наиболее интересным представляется еще и такой момент. Каждое бета-тестирование — это своего рода путешествие на машине времени. Загружая и испытывая новейшие и недоступные основной массе геймеров продукты, бета-тестер заглядывает в будущее рынка электронных развлечений. И пока другие строят предположения и гадают, что там такое «варится» на кухнях разработчиков, он ТОЧНО знает — вот это хорошо, то никуда не годится, а этого еще ждать и ждать...

Где, как не в разделе «Online», место самым свежим и горячим штучкам от производителей игр! Тут уместны последние новости и рассказы об интересных многим местах Интернет. Сегодня для горячо любимых сетевиков сервируются четыре блюда из разряда экстравагантных, и все желающие приглашаются на наш комплексный обед.

Вот меню.

Закуска — 3D shooter с элементами квеста и стратегии, первое блюдо — ролевик под интригующим названием «Неизвестный», на второе — необычная военная стратегия и, наконец, на десерт — «Мистический Погром». Милости просим к столу.

TYRANNIZER

Tyrannizer
Разработчик: Viper Byte
Платформа: Windows95/98
Системные требования: P-133, Standard VGA, 8 Mb RAM
Рекомендуется: P-II, SVGA, 16 MB RAM, Sound Card 32, 4 Mb Video Card, 3D ускоритель
Интернет: web.idirect.com/~sassy/
Дополнительно: бета-версия на компакт-диске журнала

Tyrannizer — продукт международного сотрудничества, состоявшегося по типу месячной давности слияния Мерседеса и Крайслера. Движок игры — **ACKNEX** — создан в Германии, а «кузов» и все прочее — в США. Воспоминание об автомобильных гигантах в данном случае вполне уместно. Посмотрите на рекомендуемые системные требования — движок определенно проектируется нехилый и производительный. Как у Мерседеса. И это правильно, поскольку **Tyrannizer** будет полностью трехмерной (в полигональном исполнении), шикарно озвученной, многопользовательской игрой. В демо-версии на диске (а она там, если все прошло по плану!) враги — все еще плоские спрайты, но согласно строго конфиденциальным данным, полученным нами от разработчиков, со временем они будут полностью переделаны под каркасные анимированные модели. Полигональные, текстурированные и от этого, естественно, жутко злобные.



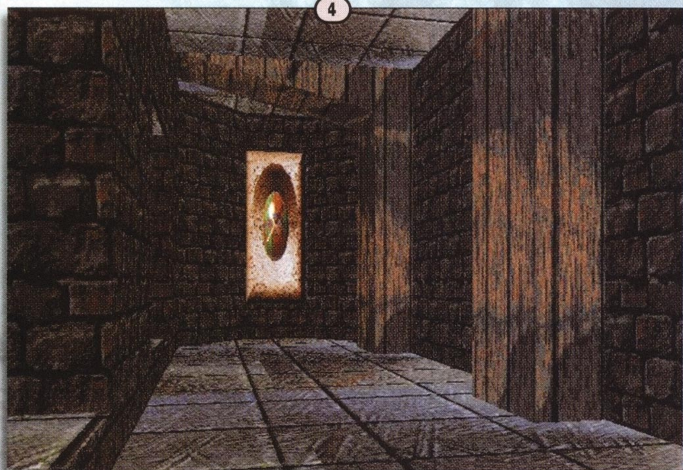
1



2

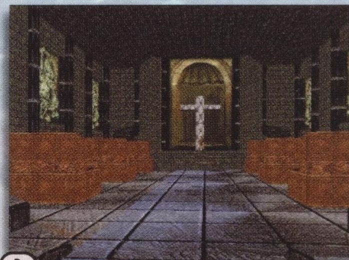
1 — Tyrannizer чем-то напоминает Quake 2
2 — Неплохой уровень для ранней беты, не так ли?
3 — Это место для хорошего квеста!
4 — В этот уголок я бы труп приволок!

Поскольку **Tyrannizer** планируется в нашем «комплексном обеде» в качестве легкой закуски, то не стоит нагружать желудок и перебивать аппетит трудно усваиваемым storyline. А чтобы можно было представить себе игру, прибегнем к аналогии. **Tyrannizer** — это не Quake, а, скорее, его мутация в сторону Alone in the Dark. Перестрелок и потасовок будет, конечно, изрядно, но не менее сильно прозвучит и детективная линия.



4

На какой же стадии готовности находится этот продукт? На стадии... обновления. Полностью переписан (в формат BSP) движок, получивший, кстати, первое место на конкурсе разработчиков в США. Встраивается поддержка акселераторов (цветное освещение, OpenGL, разрешение от 640x480 до 1024x768) и 3D звука. Меняются текстуры, появляются новые (анимированные) враги, правится сетевая часть программного кода. По заверениям Viper Byte, к моменту выхода этого номера журнала **Tyrannizer** будет вполне играбельной «бетой» с мультиплеером и выделенным сервером.



3

...Так, кажется, к нашему столу движется официант с переменой блюд. Что там у нас было заказано? Неизвестно...



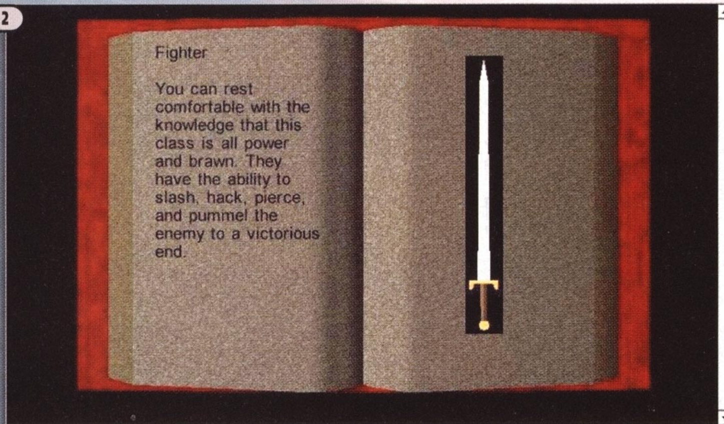
Unknown: Quest for the Golden Dragon

Разработчик: Ross System
Платформа: Windows95/98
Системные требования:
P-133, 16 MB RAM,
3D ускоритель
Выход: октябрь-ноябрь 98
Интернет:
www.rossystem.com/unknown.htm

Как только начинаешь приглядываться к **Unknown**, так немедленно охватывает чувство дежавю. Underlight на Mplayer'е, The Realm от Sierra! И, конечно же, Ultima Online. Пусть не обманывает никого слово квест в названии этого продукта. По всем признакам — это многопользовательский ролевик!

Судя по всему — игра готова процентов на восемьдесят и подразделяется на две самостоятельные части: сетевую и однопользовательскую. Персонажи для каждой из них свои и не переносимы из одного режима в другой. Разработчики, предвкушая грядущий триумф, напускают изрядно тумана, но кое-что из «Неизвестного» все-таки удалось разузнать (а не сознательно ли это допущенная утечка информации?).

Итак, нам готовят средневековый фэнтэзийный мир с денежной экономикой, сменой времен года, восходом и заходом солнца, природными атмосферными явлениями (дождь, туман, снег). Стандартная система роста опыта (уровня) в зависимости от частоты и успешности применения навыков и колдовства. При этом выбор виртуального воплощения геймера велик: девять рас и одиннадцать классов. Люди, эльфы, полуэльфы, минотавры, драконы, тролли и т.п. Воины, маги, воры, убийцы, клерики, торговцы и т.д. Кто хоть раз играл или читал про Ultima Online (UO), сразу же поймет, о чем идет речь...



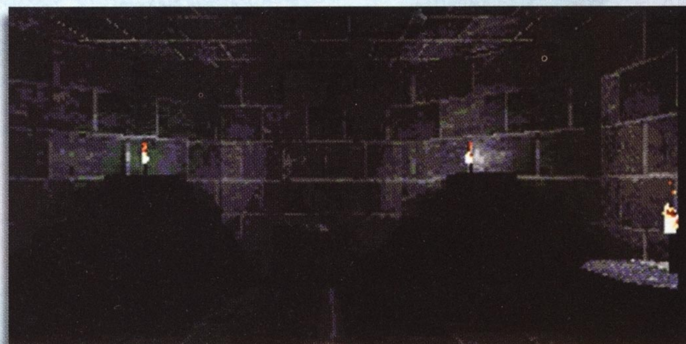
1 — Глядя на заставку, кажется, что речь идет о квесте...
2 — В игре подробно объяснены все плюсы и минусы выбора персонажа
3 — Очень красивы пейзажи в «Неизвестном»...

Но есть и отличия. Специи и изюминки, если опять прибегнуть к нашей кулинарной терминологии. А посему разберем тонкости рецептуры, по которой готовилось это таинственное блюдо.

Какова главная беда UO и иже с ней? Конечно же, убийства персонажей! Создатели ролевых мега-игр борются с этой напастью всяк на свой лад. В Unknown предусмотрено свыше дюжины способов искоренения нездоровой (или здоровой?) тяги к убийствам. Отметим, например, такие. Во-первых, есть пара видов злобных и сильных монстров, охотящихся исключительно на «героев» с плохой репутацией. Затем, имеется тюрьма, попав в которую, придется мотать срок. И не пятнадцать минут, а несколько ДНЕЙ реального времени. Есть и более сильное средство. Игра сама не даст напасть сильным на слабого, отстающего в развитии от них не менее чем на четыре уровня. Вот так просто — не даст, и все! Если, конечно, он сам первый не нападет. Тогда — пожалуйста, это уже считается честным поединком. Правда, такое правило действует не повсеместно. В целом выглядит заманчиво — нет жестких запретов, но есть некоторые защитные механизмы, помогающие новичкам.

Еще одна интересная новинка **Unknown** — старение. Надо сказать, что девизом разработчиков была одна идея-фикс. «Как в реальной жизни!» Вот так появилось старение. Некоторые заклинания и артефакты ускоряют процесс, а некоторые наоборот — омолаживают. От старости, кстати, можно и умереть. Навсегда. Помните, мы писали в прошлом номере об Абсолютной Смерти персонажа в Underlight? Вот вам еще один пример, как легко и быстро усваиваются хорошие идеи.

Но вернемся к **Unknown**. Еще порция реалистичности — герою требуется регулярно есть и пить. Слава богу, что хоть в offline режиме он не умрет от голода. Но как только игрок подключится к серверу в следующий раз, персонажа потребуется немедленно взбодрить гамбургером и бутылочкой пива. Это вопрос достаточно тонкий, поскольку магазины в **Unknown** имеют свое рабочее время, и в неурочный час можно загнуться от голода. Еще герою необходимо спать. Продолжительность бодрствования зависит от накопленной усталости. Кстати, в этом плане в **Unknown** все находятся в равном положении. Все смертны, «богов» нет. Кроме, почему-то, продавцов в магазинах. Они всегда на посту и убить их нельзя!



Ну и последнее. Вопрос о лучшем виде для воплощения ролевой игры (от первого, от третьего лица...) решен в этом продукте окончательно и бесповоротно. И так, и так. Переключайся по желанию.

Вот так устроен этот мир. Но игра не называлась бы «Неизвестной», если бы не хранила кое-какие тайны. И главная из них — это, конечно же, цель игры. С этим, надо признать, полный туман, то ли есть какая-то цель, то ли нет. Пока неизвестно... ;)

Но известно, что публичное бета-тестирование запланировано на июль-август. Похоже, **Unknown** стоит того, чтобы не пропустить этот момент!

Rage

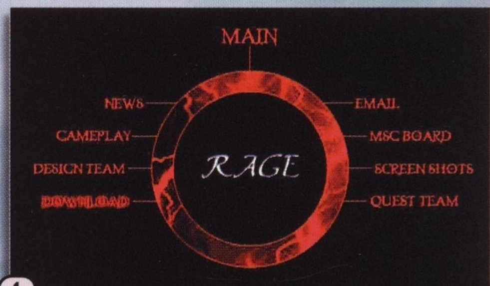
Разработчик: LEADs Corp.
Платформа: Windows95/98
Системные требования: P-133, 16 MB RAM
Выход: конец года
Интернет: rage.warzone.com/

Итак, на горячее — **Rage** (Гнев) — приготовленное по сложному рецепту блюдо: военная стратегия с элементами ролевика и квеста. Уж эта-кая смесь должна утолить игровой голод!..

В мире **Rage**, а это неизменное феодальное средневековье + фэнтэзи, присутствуют все необходимые атрибуты как стратегии, так и ролевика. Начнем с первой. Никакого строительства баз и городов. Все поселения уже имеются на карте. По сюжету, вы предводитель небольшой мобильной армии. Задача поставлена самая обычная — завоевать новые земли, разбить неприятеля, представленного такими же отрядами. Покоренные города дают рекрутов, пополняют боезапас, и в них же начинаются и продолжаются очередные квесты (т.е. боевые задания).

Для достижения своей цели необходимо «спроектировать» эффективную боевую группу, найти достойного противника и победить его, учитывая слабые и сильные стороны обеих армий. Опять таки никакого строительства, все действие протекает а la Myth, то есть в наличии ограниченные ресурсы бойцов и артефактов. Исход битвы решает судьбу ближайшего города или деревни. Чем больше побед над «достойными» противниками, тем выше уважение окружающих. Соответственно, наиболее «уважаемый» имеет самый широкий выбор среди наемников и NPC. Так делается карьера, начавшаяся, как уже всем понятно, с простого пехотинца. С этой же отметки придется стартовать и в случае гибели в бою...





1 — Видите кнопочку Download?
2 — Там вдали за рекой... главный герой и три NPC!

Вот в этом-то месте мы подходим к наиболее интересной детали **Rage**. Поскольку игра описывается в разделе Online, то очевидно, что это сетевой мультиплейер. И он очень напоминал бы Myth, если бы не две вещи. Во-первых, управление войском идет не из кресла в первом ряду партера (за монитором...), а непосредственно с поля боя. Как учил Василий Иванович, «командир впереди на лихом коне!». А во-вторых, помимо NPC в армии присутствуют и человеческие персонажи более низких рангов. Или герои, наделенные особыми способностями — магией, искусством шпионажа и тому подобным. Плюс артефакты, которые несут «поштучно» воины, и потому гибель такого «носителя» в бою может привести к переходу волшебного предмета к противнику.

В принципе, в **Rage** есть выбор, как поступить. Можно идти сразу сражаться, а можно отправиться выполнять один из многих квестов, которые ежедневно продуцируются специальной группой разработки. Причем, эти задания создаются с учетом пожеланий геймеров. Для этого ICQ-позывные всей команды квестоделателей опубликованы на сайте **Rage**!

Но вернемся к игре. Все герои и человеческие персонажи способны к развитию (вот он, ролевик!) своих боевых и магических свойств. Чем доблестнее сражался воин или маг, тем выше его уровень. Набор очков идет более чем по десятку характеристик (сила, ловкость, ум, выносливость...). Не забыты и оружие с броней, которые представлены стандартной иерархической системой предметов и артефактов.

К моменту выхода этого номера бета-тестирование должно быть в полном разгаре!

...Ну, вот и подошла очередь десерта. Он, как и положено, легкий, вкусный и с приятным названием «Мистический Погром»...

Mystic Mayhem

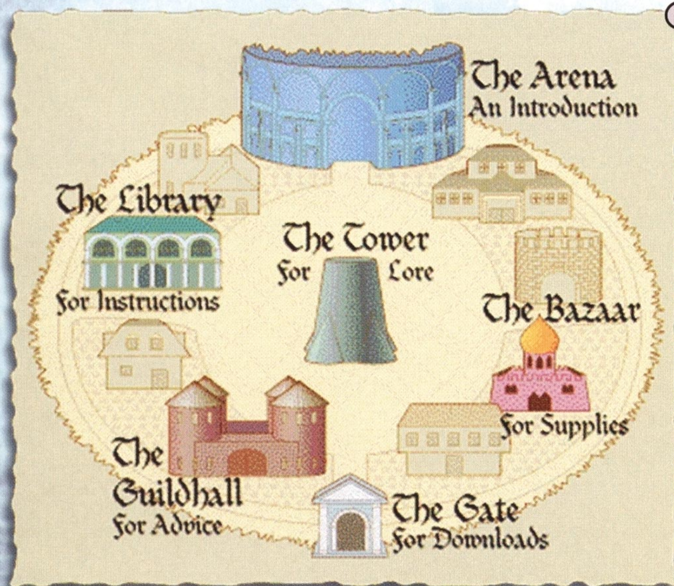
Разработчик: Mystic Mayhem
Платформа: Windows95/98
Системные требования: Pentium, SVGA, 8 Mb RAM
Интернет: www.mysticmayhem.com/
Дополнительно: QuickTime видео на компакт-диске журнала

Прежде чем читать дальше, стоит все-таки посмотреть 50 Мб ролик на нашем диске. Мы так старались его заполучить, что разработчики обещали дать его «Стране Игр» еще до официальной презентации **Mystic Mayhem** на E3 в Атланте. Если его все же нет на диске, то, значит, не удалось...

Mystic Mayhem — отличный продукт для расслабленного времяпрепровождения. Суть игры — чат и поединки с NPC или геймерами. Причем, поединки только магические. Все сделано очень аккуратно — свои места отведены для каждого дела. Для чата Площадь (Square) с барами и тавернами, в которых можно общаться, покупать и продавать заклинания, кое-какие товары. Есть Гильдии по интересам, тем более что сражаться можно не только в одиночку, но и в группах. В центре Площади в Башне сидит верховный Владыка этой местности Kragen Slyn (подозреваем, что это главный дизайнер Грэг Энслин (Graig Enslin)). Кстати, именно он клятвенно обещал прислать ролик!



1 — Это не фанфарист, это МАГ!..
2 — Строго секретная карта Погрома.



И, наконец, Арена. Тут-то и происходят все сражения. Охранник на входе подбирает оппонента(-ов), если не удалось самостоятельно подыскать кого-либо подходящего. Каждый делает ставку (заклинание или что-то еще), а победитель забирает ее! Великий Kragen Slyn тоже незримо присутствует на Арене и по своей воле может награждать бойцов (победителя или побежденного) новыми видами магии. В других местах бои ПОКА запрещены, но, похоже, может настать тот день, когда игра полностью оправдает свое название. И «Мистический Погром» затопит весь мир.

По секрету сообщим, что набор бета-тестеров уже давно идет.



...Утолил ли ты свое любопытство, о вечно алчущий игроман? Надеемся, что чувства сытости хватит, по крайней мере, до следующего номера, где в разделе Online будут подготовлены новые «блюда» для помешанных на Сети геймеров! Вместе мы еще не раз заглянем в завтрашний день многопользовательских игр в Интернет...

Tool'у посвящатся...

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО ЛЮБИТЕЛЯ ONLINE РАЗВЛЕЧЕНИЙ

При разговорах в чатах и сетевых играх, которые зачастую идут на английском, постоянно встречаются жаргонные словечки и сокращения, смысл которых от наших геймеров ускользает. И чувствуют они себя при этом «настоящими серебристыми лохами». Вот для таких бедолаг и предназначен этот материал.

AFK (*Away From Keybord*) — вышел. Вернулся, а тут такое... ;))

AFKFAM/S (*AFK For A Minute/Second*) — для особо уверенных в окружающих. Этим посланием подробно обьясняется, сколько времени отводится «друзьям» для раздевания вашего персонажа или разгрома базы.

BRB (*Be Right Back*) — вот-вот вернусь.

BTW (*By The Way*) — между прочим, кстати.

Camper — в сетевых шутерах: тот, кто сел в засаду около часто посещаемого места и тихо-тихо сидит в ожидании лохов с целью получения Frag (см. ниже).

Cheater/Cheating — шулер, его шулерские приемчики: использование внешних редакторов характеристик героев, кодов, программных дырок...

CU — фонетический эквивалент — See You, т.е. «увидимся!».

Emoticons — любое средство, позволяющее передать эмоции при электронном общении (например, в чате). Существует огромное число разновидностей. Примеры:

:) — улыбка, количество скобочек определяет ее ширину.

;) — ухмылка.

:(— расстроенные чувства, недовольство.

Frag — тот самый труп врага, который так приятно обонять.

FFA (*Free For All*) — вариант многопользовательской игры — «каждый за себя».

<g> — новичок.

Gamemaster (*GM*) — большой босс, пахан, гуру, сенсей в сетевой игре.

Gib — вариант смерти в Quake, когда несчастного разрывает на куски в результате прямого попадания из ракетницы.

ICQ — *«Аська»* — популярная программа мгновенных сообщений в Интернет в реальном времени. Основное удобство — уникальные «номера телефонов», закрепляемые за пользователями навсегда. (**www.mirabilis.com**).

IMHO (*In My Humble Opinion*) — по моему смиренному (скромному) мнению. Типичное пижонское выражение, употребляющий которое от скромности явно не умрет. ;))

Lag или Fog — временная задержка, бич всех онлайновых игр.

Lamer — противоположное геймеру. Жулик, редиска, нехороший человек. Частенько использует неконвенционную тактику и всякие грязные приемчики.

Llama — синоним ламера.

Looser — полный и, главное, постоянный неудачник.

LOL — лошадиный хохот (типа гы-гы-гы).

Newbie или newb — новичок (в данном месте или игре).

NP (*No Problem*) — не стоит благодарности.

NPC (*Non Player Character*) — персонаж, управляемый компьютером.

OOC (*Out Of Character*) — в сетевых играх, где игрок представлен персонифицировано, все время существования персонажа offline. В ряде игр долгое OOC штрафуется.

PC (*Player Character*) — ваш персонаж в ролевиках.

PK (*Player Killer*) — нехороший человек, убивающий персонажей — виртуальных воплощений геймеров. Одно из самых увлекательных занятий, как это ни прискорбно, — быть PK.

PvP (*Player vs Player*) — когда в битве сходятся два титана-PC. Или два ламера.:)

RL (*Real Life*) — все, что не связано с компьютером (и это — жизнь???).

ROFL/ROTFL/ROTFLMAO (*Rolling On The Floor*) — лопухнуться, по-нашему.

SHOUTING — орать в сети. Достигается, если для написания своего сообщения используются только ЗАГЛАВНЫЕ буквы.

Snert — игрок, раздражающий других своим поведением. Кандидат в Ignore List.

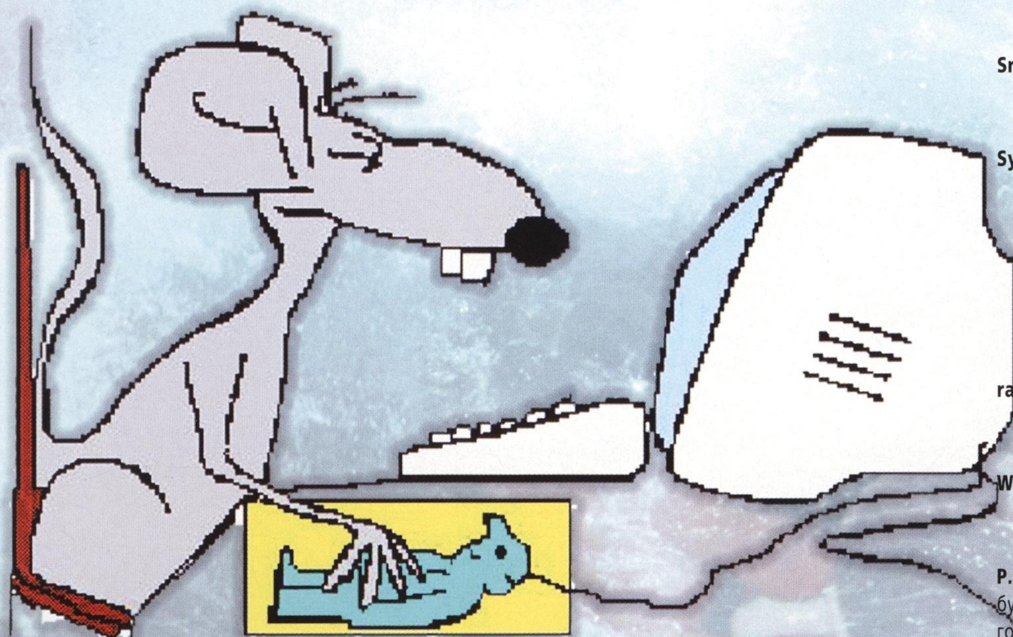
System Abus — неэтичное использование дырок в программном обеспечении. Например, прерывание проигранной схватки разрывом связи с целью избежать регистрации поражения. Не читинг, но сравнимое с ним явление. Очень нехорошее дело.

Trainer — чит-программа в RPG и RTS, дающая, например, вечную жизнь или сумасшедшее богатство.

WTF (*What The F...?*) — какого (вырезано цензурой)? Только я его убил, а сервер повис!!!

P.S. Если вам известны еще какие-нибудь интересные сокращения или жаргонные словечки, пишите нам!

СИ



MOTO RACER 2

PC

Оптимистам рекомендуется ждать чего-то интересного от режима симуляции...

Платформа: PC
Жанр: **мотоаркада**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
Delphine Software
Многопользовательская игра:
четверо за одним компьютером
Дата выхода:
Интернет: **www.ea.com**

Прижилась в народе и в издательской среде идея мотогоночных аркад. Штампуют прям одну за другой. Чудеса, да и только: пару лет назад игр такого рода днем с огнем сыскать было нельзя, разве что приставочную Road Rash, а теперь вот вам и **Moto Racer**, и Redline Racer, и Microsoft что-то эдакое делает, и вот, оказывается, **Moto Racer** во втором воплощении появиться на свет собирается. Крепко сидит мой резиновый шлем; я — гонщик!

Главная штучка во второй серии «Мотогонщика» — редактор трасс. До сих пор подобные вещи делались просто фанатами игры, которые вскрывали ее коды и придумывали, как их можно менять (вспомните редакторы к NFS и Grand Prix 2). Теперь же вот Delphine Software решила не мучить гонщиков и приложить редактор прямо к игрушке: меняйте на здоровье. Редактор такой же, как любой «нефирменный», разве что интерфейс значительно удобнее: вы можете менять форму трассы (места и остроту поворотов, а также рельеф местности), но не игровую графику. То есть остается тот же пейзаж, только силуэт трассы меняется. Что приводит иногда к довольно странным вещам. Впрочем, пока еще рано говорить, так ли это будет в случае с **Moto Racer 2,** ибо игрушки нет, может, авторы вообще в итоге передумают вставлять сюда редактор или сделают его каким хитрым образом. Авторы говорят что-то про «background generator» — примочку, которая будет случайным образом генерить фоновую картинку для сделанной вами трассы по выбранной вами теме. То есть просто собирать из кусков уже существующих трасс, размещая их в несколько ином порядке. Насколько это будет интересно — посмотрим. Опять же, все это надо видеть, а не измышлять по пусть и подробным, но все же обещаниям в пресс-релизе.

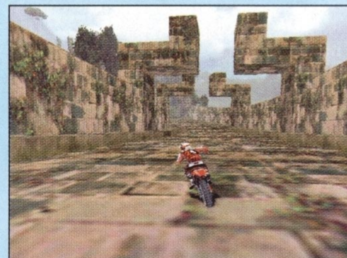
Второе важное нововведение — появление альтернативного режима игры под названием Simulation. Есть слабая надежда, что в этом режиме не будет треклятых check-point'ов, о которые разбиваются надежды. Лично я просто не смог по достоинству оценить первую серию игры из-за того, что после проведенных часов пяти так ни разу до финиша и не доехал, ибо бывал с гонки снят за «неуспевание», хотя шел при этом далеко не последним. Если на сей раз эти жуткие неестественные ограничения можно будет отменить, то сразу появится масса всего интересного в игрушке.

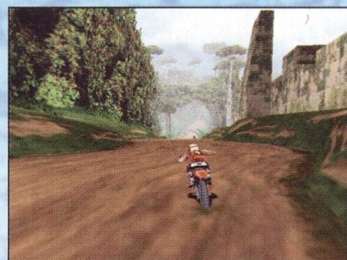




Тем не менее, авторы пообещали, что на сей раз управляемые компьютером байкеры станут еще умнее и хитрее, а также будут приспосабливаться к поведению «человеческого» игрока. Означает ли это, что они, по традиции аркадных симуляторов, будут без предупреждения и возможности это отменить приноравливать свою скорость к вашей (как, например, в Need for Speed), или что-то иное, неизвестно. Не исключено, что этот самый catch-up, на мой взгляд, снижающий интерес игры, будет работать в аркадном режиме и будет отменен в симуляции, по крайней мере, можно на это надеяться.

Коснулись всякие разные изменения графики игры. Теперь для ее создания применяется новая технология «фотореалистичного рендеринга», которая, по идее, должна делать возможными удивительно реалистичные и похожие на жизнь трассы. Действительно, суда по скриншотам, трассы стали такие... натуральные. Заметно также увлечение авторов неидеальными дорожными покрытиями — надо думать, это тоже следствие применения новой технологии. Правда, опять же, пока готовы далеко не





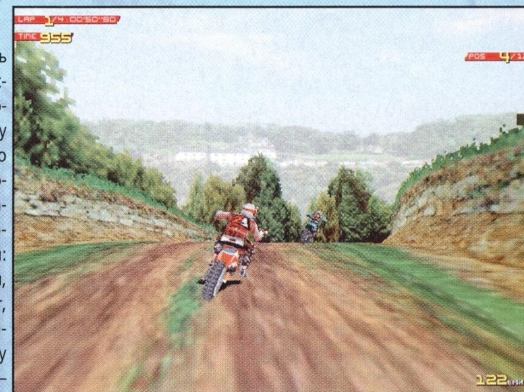
Дмитрий РЕЗНИКОВ



все трассы, так что не исключено, что, поджимаемые сроками, дельфиновцы наштампуют оставшиеся по-старинке, примитивно, но быстро.

Пока что в наличии четыре трассы: Амазонская, Британска, Гран-При и специальная кроссовая. Как и в первой серии, ездить можно либо на скоростных мотоциклах, либо на кроссовых; первые две трассы ориентированы на оба способа передвижения, вторые две специализированы. Амазонка славна странными деревянными мостами а-ля Need For Speed 2 (с огромными дырами между планками, заставляющими усомниться в возможности преодоления такого препятствия), а также свисающими повсеместно лианами; британская трасса примечательна качеством дорожного покрытия — ощущение такое, что это не Англия, а Волгоградская область. Пейзажи, правда, в последнем заставляют усомниться, а поведение мотоцикла на разбитой дороге предлагает не верить глазам своим: несется как гонщик.





Обещают расширить диапозон «погодных условий» (в кавычках, потому что я никак не могу привыкнуть к отнесению ночи к «погодным условиям»). Теперь будут наличествовать/отсутствовать следующие вещи: снег, «мокроста», туман, ночь. Что не означает, что вы сможете испытать одну и ту же трассу при разных условиях — просто трассы будут разные, одна ночная, а другая — мокрая. Ночных трасс, кстати, еще нет, потому трудно сказать, как там будет реализовано освещение: совсем неестественно, как в Redline Racer'е, относительно неестественно, как в Ultim@te Race Pro, или хитренько, с использованием того факта, что трасса все равно только ночная, как это было во многих других играх. Ясно только, что едва ли нас ожидают чумовейшие эффекты с освещением, как в «Дальнобойщиках» (примечательных, впрочем, только этим да дождем). Да и как в «Ралли-чемпионате» тоже, пожалуй. Аркада все-таки, как никак. Могу сказать, что в пресс-релизе говорится об «отблесках», а также о наличии заднего и переднего фонаря. Это впечатляет, конечно. Вроде бы обещают слепить фонарями, только непонятно, каким образом: трасс наподобие PODa, с движением по одной и той же дороге в обе стороны, тут не предвидится.

Очень достойное новшество, которое по достоинству оценят все отечественные панки и сочувствующая им моложежь — возможность играть за одним компьютером вчетвером. Правда, опять же не уточняется, каким именно образом. Возможно, управлять мотоциклом-то будет один игрок, а остальные будут составлять группу поддержки, воля разные слова из-за спины, прыгая и пихая его в бока во время аварий для придания реалистичности происходящему. Что-то у меня не хватает фантазии, чтобы представить, как можно, во-первых, нормально управлять мотоциклом, имея в своем распоряжении лишь четверть экрана и, в лучшем случае, треть клавиатуры. Однако, вообще тенденция правильная: не все обладают халявным интернетом и хорошей телефонной линией, чтобы резаться по сети (о локалках внутри многоэтажного дома я молчу).

Сетевую игру также обещают улучшить, не уточняя, как именно. Единственное, что ясно — так это то, что соревноваться будет лучше всего на сделанных самими игроками трассах. Трассы эти будут доступны к загрузке не с сайта издателя или разработчика, а с фэновских веб-страниц, что, впрочем, опять же может измениться к лучшему ближе к моменту выхода игры.

Наконец, прямой поддержки 3Dfx не будет, будет только Direct3D. Все будет очень красиво, Z-буфер, туман, blah blah blah, но почему не будет поддержки OpenGL — не уточняется. Что, впрочем, обещает не очень сильно калечить восприятие оборудованных 3Dfx-ом игроков.

В общем и целом ожидается, как бы поточнее выразиться, новая мотоаркада. Ничего кардинально нового, если не считать игры вчетвером за одним компьютером, конечно. Оптимистам рекомендуется ждать чего-то интересного от режима симуляции, однако я, как пессимист, не думаю, что в нем многое будет сильно отличаться от аркадного. Вообще же, меня по-прежнему удивляет повальное увлечение мотогонками. Ну, неестественно же управление мотоциклом на компьютере! До тех пор, пока кто-нибудь не сделает крутейшего моторуля (вместе с седлом и подставкой под монитор), который будет нагибаться в соответствии с движением по трассе, гоняться на мотоциклах с помощью компьютера можно разве что в Road Rash, славной избиением соперников и милиционеров с помощью цепей и дубинок, а также сшибанием зазевавшихся прохожих.

СИ



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

THE WHEEL OF TIME

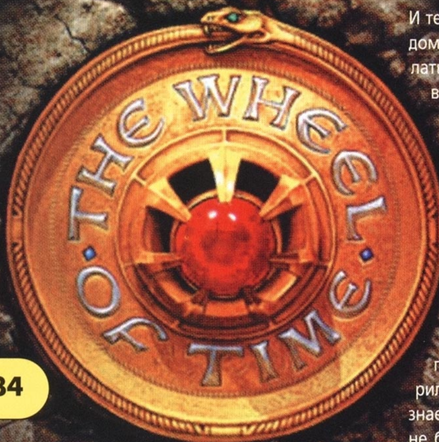
Wheel of Time — ни в коем случае не приключение...

Платформа: PC
Жанр: **3D-экшн с элементами RPG**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Legend Entertainment**
Сетевая игра: различными способами
Дата выхода: **начало 1999**
Интернет: www.wheeloftime.com

Когда Legend Entertainment, знаменитая в первую очередь своими очень продвинутыми приключениями, заявила о намерении сделать 3D-экшн, многие рты поразевали. Честно говоря, даже сейчас, когда на E3 всем желающим показывают рабочую версию игры и готова демо-версия (правда, не для широкой публики), все равно в реальность проекта как-то не верится. Подогревают это недоверие и иные утверждения разработчиков, от которых возникает ощущение, что у кого-то там в Legend малость затянулось первое апреля. Ну, судите сами: выясняется, что Глен Далгрен, автор Death Gate и дизайнер двух серий Gateway, на самом деле просто фанатеет от 3D-экшнов, кваковский ас, видный думер и вообще всех гасил еще в «Вольфенштейне». Так что теперь он, наконец, занялся любимым делом, а не всякими там заумными приключениями, а именно трехмерной мочилкой. Смахивает на бред, правда?







И тем не менее, хотя и верится в это с трудом, а Legend действительно намерена сделать трехмерную игру с большим уклоном в сторону экшна. Мало того, во всех своих пресс-релизах она настойчиво подчеркивает тот факт, что **Wheel of Time** — ни в коем случае не приключение и даже не ролевая игра. Мол, это чистый экшн, в нем будет чумовейшая поддержка многопользовательскости и всякие дела. У квестоненавистников появляется лишний повод позлобствовать на предмет якобы кончины жанра — вон даже его партиарх и главный консерватор ударился в трехмерные долбалки. Но мы-то знаем, что Legend вовсе даже приключения не бросила и делает их во всю (не только Blackstone Chronicles, кстати). А также мы знаем, что **Wheel of Time** — это не совсем Quake и даже не Unreal, на чьем движке, кстати, она делается. Что хотя авторы и говорят хором, что это чистый 3D-экшн, на самом деле все не так просто. Во всяком случае, хочется в это верить.

Итак, Unreal вышел, и мы его увидели. Круто? Круто. Можно спорить относительно качества и интересности самой игры, но выглядит все прекрасненько. Соответственно, поскольку **Wheel of Time** делается на том же движке, с графикой тут все будет точно так же. Правда, к тому времени, когда она выйдет, не исключено, графические стандарты будут малость иные. И все же.

Впрочем, не надо путать движок и графику. Движок что делает? Он делает возможным показывать разные картинки с определенным качеством. Но вот сами картинки делаются художниками, и в этом плане уже Legend'е никто не помогает. Впрочем, этого ей и не надо, как, опять же, знают все, кому довелось увидеть последние ее творения. Тут все в порядке и с трехмерным моделированием, и с рисованием акварелек в фэнтэзийном ключе. Последние будут в достаточно большом количестве в **Wheel of Time** присутствовать, однако не только в виде неподвижных заставок и карты, но и украшая фоны, пейзажи и стены.

Разобравшись с трехмерной графикой, единственной частично внешней для Legend вещью в грядущей игрушке, переходим к главному. Главное, как всегда, то, что игра делается не просто так на пустом месте, а основывается на бестселлерах американского фэнтэзийного писателя Роберта Джордана. Этот человек написал ряд книг про всякие разные приключения в некоем мире под общим названием **Wheel of Time**. Книги из этой серии в сумме имели самый большой тираж из всех фэнтэзийных книг и сериалов в США. Впрочем, хорошо знать события книг для игры вовсе не обязательно, как как она является приквелом к джордановским книгам, события в ней разворачиваются задолго до рождения большинства литературных героев. И занимается разработкой сюжетной основы игры вовсе не Джордан. Но все сценарии посылаются ему на рецензию и допускаются к игре только в том случае, если он дает свое добро: все это делается для того, чтобы игра максимально отвечала требованиям реалистичности и соответствия названию.

Увлечение сюжетом для Legend характерно, не случайно ее игры с этой стороны всегда очень сильны. Именно поэтому заверения, что игра будет типичным 3D-экшном воспринимаются с некоторым сомнением. Известно, например, что в **Wheel of Time** нам предстоит немало общаться с разными персонажами и именно путем разговоров и добывания информации двигаться по сюжету. Да это и логично — какую можно трехмерную драку сделать, чтобы в ней еще и сюжет сильный присутствовал! Такое разве что LucasArts'у доступно.

Вообще, есть подозрение, что то, что делает сейчас на Unreal'овском движке Legend, на самом деле призвано показать, на что он способен, и после этой игры никто не захочет в сам Unreal играть. Например, люди, видевшие игру в ее нынешней стадии, весьма расходятся в описании своих впечатлений. По идее, сюжет игры повествует про то, как вы, молодой маг, занимаетесь сбором неких Печатей (но не тайны), которые

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Все видевшие на E3 игру люди (а ее там показывали особым, в кабинке) находятся в состоянии легкого шока...

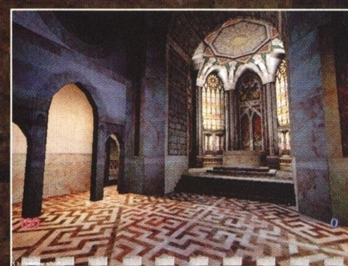
надо все вместе собрать в некоем Храме для того, чтобы справиться с злым и нехорошим Темным (Dark One). При этом одновременно вы можете таскать с собой только одну такую Печать. В начале игры у вас имеется две (но не в инвентаре), и потому с самого начала вы стоите перед проблемой: помимо того, что надо идти искать еще две, надо попутно как-то защищать те, что уже есть. Тут в игру вмешивается еще и элемент стратегии: вы должны на месте собрать небольшое войско на охрану вашего сокровища, притом по мере движения игры это самое войско придется увеличивать и улучшать. А делать это надо путем активных разговоров в кабаках, выполнения всяких побочных кветов, зарабатывания денег. И при всем при этом авторы утверждают, что это не ролевая игра. Ха!

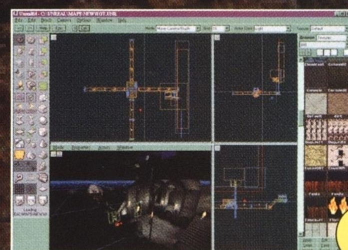
С другой стороны, есть подозрение, что подобные стратегические особенности будут только в многопользовательской игре. Известно от немногословной Legend, что мультиплеер в **WOT** будет очень необычным и интересным, что он станет едва ли не главной особенностью игры. Что странно, особенно если учесть ее литературные корни и, как следствие, важность сюжетной линии. Известно также, что в мультиплеерном режиме будет как раз задача собрать четыре печати и охранять существующие, нанимая армию, но не только. В мультиплеере можно будет также строить стены и целые крепости для охраны своих сокровищ.

Наконец, известно, что проходить **WOT** в однопользовательском режиме можно от имени четырех разных персонажей, которые в разной степени обучены магии и которые, главное, недолюбливают друг друга, и неизбежно все в игре есть. Похоже (а информацию приходится собирать по крупицам, ибо авторы игры ею как-то неохотно делятся, кроме технических подробностей), что все они по какой-либо причине хотят собрать эти самые печати; причем двое — на самом деле на стороне того самого плохого нехорошего Темного типа. В зависимости от выбора главного героя, меняется набор доступных заклинаний (которые, по сути, главное оружие в игре), меняется цель игры (вернее, ее сюжетная подоплека) и, главное, меняется тактика. Одно дело — набирать армию и искать сторонников, будучи белым и пушистым и другое — если вы Адский Пес.

Безумная Legend'овская фантазия на этом не ограничивается. Вы что, думаете, что воевать в 3D вы будете как в «Хексене», нажал «контрол» — пустил молнию? Фигушки! Заклинания в **WOT** весьма необычны, разнообразны и хитры. Например, в какой «типичной 3D-игрушке» вы видели возможность дублировать себя? Или молнии, которые бы отражались от стен и росли по мере удержания специальной клавиши (одновременно вытягивая из героя магическую энергию, разумеется)?

Стоит упомянуть также дизайн уровней. Все здания в игре проектировались профессиональными архитекторами, после чего моделировались. Потому все тут весьма и весьма реально. По ходу дела вам предстоит путешествовать по стране в поисках как печатей, так и друзей, и делается это с помощью карты (кто-то использует для путешествия магию, кто-то — нет). Музыку к игре написали два достаточно известных в определенных кругах музыканта — Роберт





Берри (запятнавший себя сотрудничеством с Jethro Tull и Emerson, Lake & Palmer), клавишник и спец по звуку, а также Лиф Сорби, лидер скандинавской группы кельтской музыки Tempest. Последний играет на разных интересных инструментах, включая собственного изготовления двухрифую электрическую мандолину (!!!). В общем, психи из Legend, которые старые фанаты 3D-шутеров, делающие при этом культовые квесты, спелись в прямом и переносном смысле с психами-музыкантами, играющими на электрических двурифовых мандолинах. Музыка, тем не менее, в игре будет вся живая, сыгранная в том числе и на этой самой мандолине: тут у авторов принцип, который выражается в недвусмысленном наезде на посредственные саундтреки некоторых автогоночных программ. Кстати, тут есть у меня лично подозрение, что еще через пару лет выяснится, что вся Legend на самом деле фанатеет от автогонок и давно мечтала сделать симулятор... Ну, да ладно.

Все видевшие на E3 игру люди (а ее там показывали особым, в кабинке) находятся в состоянии легкого шока и, как я уже сказал, расходятся в описании того, что же именно они увидели. Но все с нетерпением ждут ее выхода и многие выразили желание по такому случаю даже ознакомиться с произведениями Джордана. Мы тоже все ждем. Лично у меня есть подозрение, что Legend собралась придти и всем показать, как НАДО делать настоящие компьютерные игры. До сих пор она показывала, как надо делать настоящие квесты. Похоже, теперь она взялась за другие жанры. Что ж, в выигрыше будем мы, если поднимется наконец планка качества: давно пора бы.

СИ

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

AMEN: THE AWAKENING

PC

Тема игры явно замешана на религии и оккультизме.

Платформа: PC
Жанр:
3D action с элементами RPG
Издатель: GT Interactive
Разработчик:
Cavedog Entertainment
Дата выхода: лето 1999
Интернет:
www.cavedog.com

Amen: The Awakening обладает элементами жанров RPG (видимо, это будет проявляться в постоянном увеличении характеристик главного героя) и adventure (скорее всего, какие-то квесты, четко развивающаяся сюжетная линия, интерактивный полный опасностей окружающий мир).

Скупы, скупы ребята из Cavedog на информацию об их новом проекте, который получил название **Amen: The Awakening**. Если мы правильно поняли, то это можно перевести как «Аминь: Пробуждение».



Тема игры явно замешана на религии и оккультизме. Подчеркнем еще раз, что информации пока что крайне мало, поэтому ловите все, что есть. Итак, вы попадаете в шкуру безрассудно храброго коммандос, который, похоже, даст сто очков небезызвестному Duke Nukem'у. Действие игры происходит в преддверии Апокалипсиса, и, по сюжету, нашей с вами цивилизации суждено доживать считанные часы (ну, может быть, чуть больше).

Пока для обзора доступен лишь один скриншот, причем, нет никаких гарантий, что это не «утка», иначе говоря - заранее подготовленный пререндеренный экран. Если же это действительно реальный элементы игры, то можно только облизнуться.

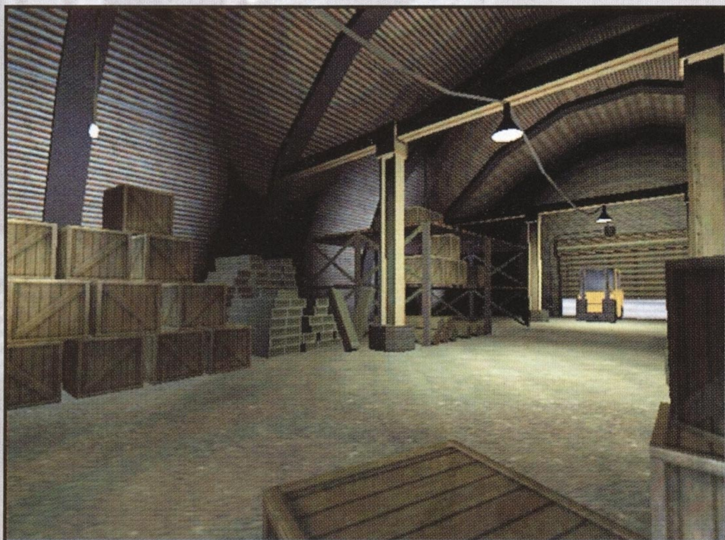
Вообще говоря, чистый 3D action уже настолько приелся, что, несмотря на все графические прелести, проект может пройти незамеченным. Что делать? Правильно, пускаться в конъюнктуру и закладывать в потенции игры элементы наиболее популярных в данный момент жанров. Кроме того, мода на гибридизацию набирает все большую силу. В свете вышесказанного, нет ничего удивительного в том, что **Amen: The Awakening** обладает элементами жанров RPG (видимо, это будет проявляться в постоянном увеличении характеристик главного героя) и adventure (скорее всего, какие-то квесты, четко развивающаяся сюжетная линия, интерактивный полный опасностей окружающий мир).

И опять возвращаемся к графике. Сойдемся на том, что приведенный скриншот более-менее соответствует реальной картине. Налицо довольно серьезные вещи, как то: real-time lighting, прозрачные текстуры, тени, вроде бы даже разноцветные источники света и т.п. А отсюда напрашивается вывод о наличии на компьютере играющего ускорителя с чипсетом Vodoo 2 и процессора не ниже эдак Pentium II. Возможно, не так уж все и запущено, но подготовиться к такому варианту (хотя бы морально) не помешает.

Информации ноль. Почти. Что, в общем-то, и не удивительно, так как релиз игры намечен на далекое лето 1999 года (обратите внимание: не 1998!), т.е. ждать придется чуть более года, а если учесть стандартные проволочки, то этот срок может и еще более отдалиться. Но наверняка мы еще вернемся к данной теме, тем паче, что ребята из Cavedog параллельно ведут еще два довольно аппетитных проекта Good & Evil и Elysium, которые также появятся не ранее чем через год (в идеале). В принципе, это тема отдельной беседы, но пару слов скажу: первый — это RPG с элементами стратегии, а второй — адвенчура с некоторой примесью RPG и action (к вопросу о конъюнктуре). Самое главное, что за всеми тремя проектами стоит небезызвестный Рон Гилберт (Ron Gilbert), который в свое время проработал восемь лет в LucasArts и в прошлом году, по мнению журналов Computer Gaming World и GameSpot, стал одним из 15 людей, оказавших наибольшее влияние на игровую компьютерную индустрию за весь период ее существования. Кроме этого, проекты Manic Mansion и Monkey Island, в работе над которыми Гилберт принимал самое непосредственное участие, вошли в восьмерку лучших игр всех времен и народов (по мнению журнала PC Games). Без комментариев.

Пока Cavedog поразил всех своим дебютом. А вот удастся ли ему повторить сей подвиг еще раз?

Все. Аминь. **СИ**





Юрий ПОМОРЦЕВ

PC

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Мир TA: Kingdoms, по всей видимости, представляет собой классический пример фэнтезийной среды, где магия превалирует над самыми первобытными и примитивными технологиями.

Платформа: PC
Жанр: **Стратегия в реальном времени**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Cavedog Entertainment**
Дата выхода: лето 1999
Интернет: **www.cavedog.com**

ОСТАПУ БЕНДЕРУ НА ЗАМЕТКУ

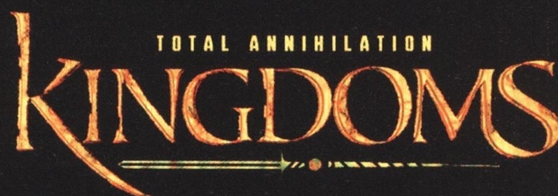
Как известно, существует тысяча и один честный способ зарабатывания денежных средств. Как показывает практика, идеальный вариант для игровой индустрии — это быстрое клепание mission pack'ов и add-on'ов. Для этого вполне достаточно всего двух вещей — хитовой игры и налаженного инструментария. А дальше грести лопатой прибыли не будет только ленивый.

Для Cavedog Entertainment на пару со своим издателем GT Interactive ситуация в этом плане просто благодатная. Хит есть? Не то слово — загляните в список Internet Top 100 (причем, в самую его верхушку) за последние четыре-пять месяцев. Ну, а инструментария — просто валом. Условия выполнены, едем дальше.

Естественно, результат не заставил себя долго ждать. Для начала пожаловала Total Annihilation: The Core Contingency, в которой (как обычно) был представлен стандартный джентльменский набор — новые юниты, новые карты, новые... и так далее. Не обременило томительным ожиданием и второе новоиспеченное детище Total Annihilation: Battle Tactics, которое вполне можно порекомендовать как учебное пособие по тактике в офицерских академиях или на занятиях по военной подготовке, опять же из-за «сотен взрывных миссий, непредсказуемых ситуаций» (цитата из пресс-релиза) и т.п. и т.д. Но и это далеко не все. По Сети ходит такая прорва уровней и юнитов для Total Annihilation, что даже и говорить страшно. Авторские творения просто теряются в той массе «кустарных» самоделок, которые клепаются фэнами игры. Возможным это стало благодаря тому, что форматы юнитов и карт были полностью открыты и снабжены необходимыми редакторами.

Вот теперь и попробуй удивить кого-нибудь новым mission pack'ом, когда ты вполне можешь стать сам себе дизайнером новых уровней. Единственный мощный козырь в руках разработчиков — это количество. Причем, количество всего: юнитов, карт, «разнообразных игровых ситуаций» и прочего. Но, опять же, обращаясь к анналам игровой индустрии, можно, скажем, задуматься о, кхм..., тупиковости этой ветви эволюции.

ОТ ЖЕЛЕЗА И СТАЛИ К МАГИИ И МАНЕ



Но, хвала всевышнему, ребята из Cavedog (и GT) это прекрасно понимают. Поэтому на TA: Battle Tactics ветвь и закончится. Ну, а если кому-то показалось всего этого мало, то, пожалуйста, к вашим услугам опробованные редакторы — и наслаждайтесь свободой творчества.

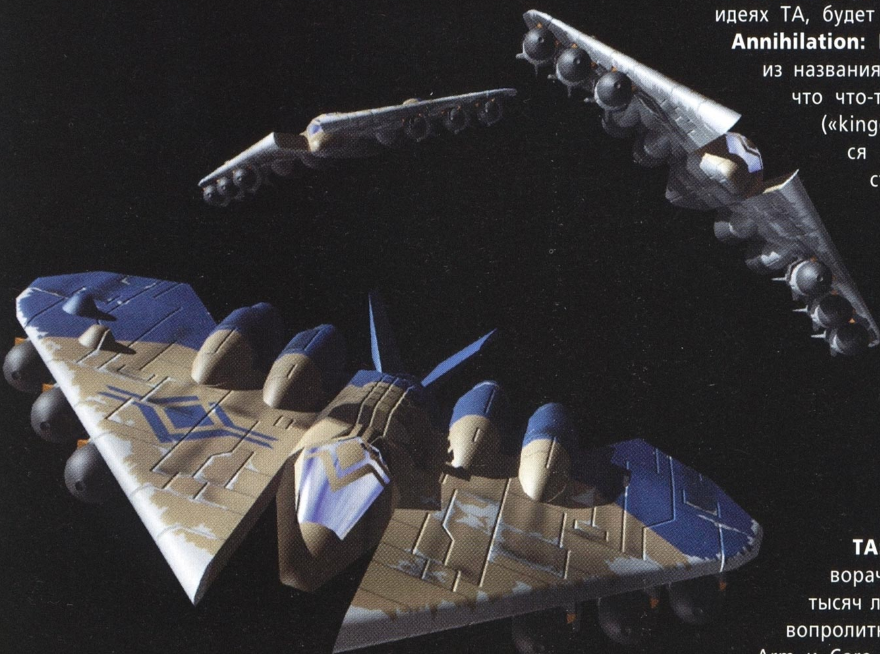
Третий проект, основанный на идеях TA, будет называться **Total Annihilation: Kingdoms**, и уже из названия становится ясно, что что-то здесь не чисто («kingdoms» переводится как «королевства»). Очевидно, что технократические миры оригинальной игры никак на королевства не тянут; тут попахивает фэнтези...

Впрочем, на поверку так оно и оказывается. События **TA: Kingdoms** разворачиваются за десять тысяч лет до начала кровопролитной войны между Arm и Core. Только грешным делом не подумайте, что в то время обстановка была накалена меньше. Отнюдь, оказывается страсти разгорались куда более сильно, и в противоборстве сошлись не две, а аж четыре расы. Как обычно, вы можете самовольно наречь себя предводителем одной из оных и вести верноподданных к торжеству славы.

Мир **TA: Kingdoms**, по всей видимости, представляет собой классический пример фэнтезийной среды, где магия превалирует над самыми первобытными и примитивными технологиями. Как сказано в пресс-релизе, «четыре стороны сошлись в непримиримой борьбе добра и зла, праведности и греха, магии и технологии». В чем конкретно заключается причина столкновения, где зарыт корень всех бед и каковы уникальные черты четырех рас — увы, пока знать не суждено. Остается надеяться, что занавес молчания со стороны разработчиков скоро приоткроется.

Немного? Но информация к размышлению уже есть. Для начала можно предположить, что движок игры подвергнется изменениям, причем, явно не косметическим. Насколько можно судить, создать трехмерную модель навороченного танка можно и из пары дуршлагов и кастрюли, в общем, из простых трехмерных примитивов (я утрирую, разумеется). А вот с каким-нибудь эльфом-лучником этот номер, на мой взгляд, уже не пройдет. А ведь создатели обещают именно ТРЕХМЕРНЫЕ юниты, а не спрайты! Не дай бог, если это будут те же танки да самолеты, только работающие на паровых котлах и мане...

Второй момент будет касаться игровой концепции. Фэнтезийный мир сильно отличается от технократического будущего. И законы там другие. Соответственно, должны бы, если по-хорошему, поменяться и способы ведения войны, и законы физики, и военные уловки, тактика,в конце концов! Кроме того, для полноты восприятия просто необходимы крепкая предыстория и логичная сюжетная линия. Но и этого, пожалуй, недостаточно. Должна быть в игре «изюминка». В оригинальной **TA** она присутствовала. Но еще раз подчеркну — это все мои домыслы-пожелания, а как оно окажется на деле, никому не ведомо.



Юрий **ПОМОРЦЕВ**

СИ

WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR

PC

Чудесные традиции игр-ужастиков получили свое достойное продолжение в Principles of Fear. Но, что характерно, разработчикам удалось избежать культа отвратительного, столь часто используемого для того, чтобы напугать несчастного игрока.

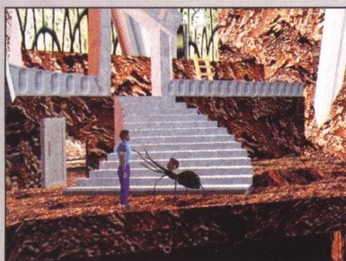
Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Cyberdreams
Разработчик:
Asylum Entertainment
Требования к компьютеру:
P-100, 8 Mb RAM, Win'95
Дата выхода: **осень 1998**
Интернет: www.

Собственнно говоря, игра должна была выйти в марте-апреле, но сроки выхода **Wes Craven's Principles of Fear** были все же перенесены на более отдаленный срок. О причинах, побудивших сделать это разработчиков, можно только догадываться. Скорее всего, виной тому оказался невыразительный графический движок, который вряд ли мог выдержать элементарную критику. Итак, **Wes Craven**, создатель множества фильмов, как это часто бывает с людьми, связанными с киноиндустрией, решил попробовать свои силы в куда более запутанной игровой индустрии. Хотя, пожалуй, участие режиссера в разработке игры можно воспринимать, как обычный рекламный трюк, **Wes Craven's** принадлежит лишь оригинальная идея и концепция. С другой стороны, **Principles of Fear** должен оказаться действительно очень необычной игрой, и, может быть, благодаря как раз этой самой идее и концепции.

Так или иначе, начнем, пожалуй. Обе части Phantasmagoria, Harvester, Resident Evil... Ножи, топоры, кровь, полусгнившие трупы и жуткие демоны... Чудесные традиции игр-ужастиков получили свое достойное продолжение в **Principles of Fear**. Но, что характерно, разработчикам удалось избежать культа отвратительного, столь часто используемого для того, чтобы напугать несчастного игрока. Правда, игрок, как правило, не пугался, а испытывал вполне естественное и соответствующее отвращение к разнообразным мерзостям, созданным авторами игр. **Principles of Fear** этой участи, похоже, избежал. По крайней мере, есть такая надежда. В процессе игры нам предстоит не один раз вздрогнуть и испытать давящее чувство страха.



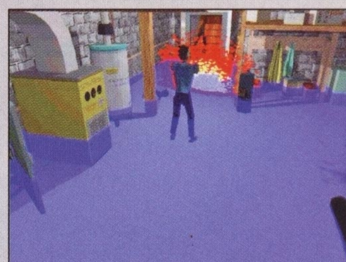
Принцип игры двусмыслен и неоднозначен. Ваш герой оказывается в каком-то мистическом доме, который представляет собой... сложную психологическую модель страхов. Решая странные задачи и поминутно оказываясь перед лицом самых жутких ужасов, игроку предстоит пройти через сложную эволюцию самых обычных и частично знакомых человеческих страхов. Сначала нам предстоит встретиться с чудовищами и монстрами, порожденными детской фантазией, затем страхи обретут более сложную основу, социальную, эмоциональную, интеллектуальную, физическую. В конце концов одно из самых инстинктивных чувств человека достигнет своего апогея, и вот тогда... Что будет тогда, мы узнаем, дождавшись все-таки выхода игры.





На этом оригинальность игрового процесса не заканчивается. Стоило бы также упомянуть о значительной, но не преобладающей доле action'а в игре. Большим достоинством надо считать то, что игру можно будет проходить за разных героев при наличии одного целостного сюжета. «Два в одном» — эта рекламная формула часто декларируется, но редко выполняется. Посмотрим, что получится у Asylum Entertainment.

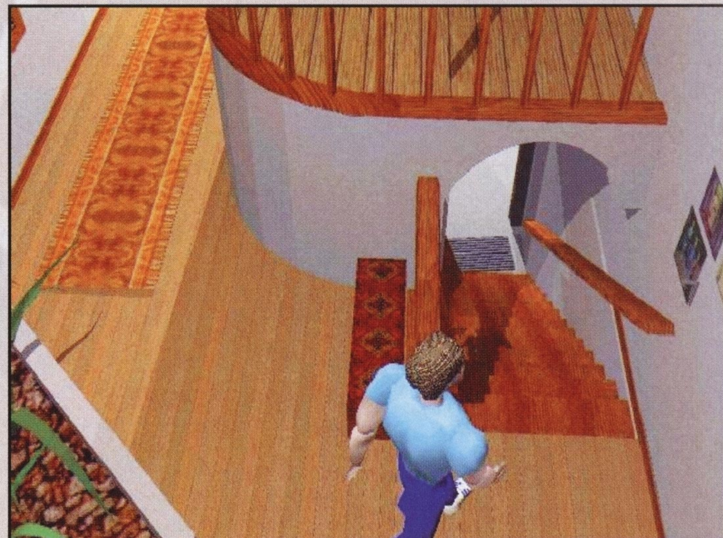
Как видите, идея довольно необычна и требует должной реализации. Примитивная графика и упрощенный игровой процесс могут испортить все гениальные задумки авторов. Но, скорее всего, этого не произойдет, ибо Asylum Entertainment подошла к этой стороне дела также очень серьезно. Приличный графический движок окажется полностью трехмерным (не надо саркастических улыбок, для игр жанра adventure трехмерность все еще в новинку) и основанным на полигональных моделях. Графика, как я уже говорил, способна все усилия разработчиков свести на «нет». Достаточно одного едва заметного бага, чтобы страх превратился в неудержимое веселье. Сами посудите, вылезает из какого-



нибудь гроба жуткий зомби, и вдруг у него полигон вываливается или текстура уползает... Где уж тут испугаться. Графический движок от Asylum Entertainment также позволяет переключать точки обзора происходящего. Вид от третьего лица может быть заменен видом от первого лица, что, по идее, должно изменить все ощущения игрока.

Итак, **Wes Craven's Principle of Fear** обещает быть очень необычной игрой. Пока неизвестно, что мы увидим в итоге, поскольку вообразить многочисленные идеи разработчиков в чем-то осязаемом очень сложно. А между тем, что-то все-таки должно получиться. На этой глубокой мысли придется прервать свое повествование, дабы ждать еще до далекой осени.

СИ



Дмитрий **ЭСТРИН**

PC

MAGIC AND MAYHEM

На первый взгляд, Magic and Mayhem напоминает X-COM, только в ауре мистицизма и фэнтези.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Mythos**
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: **www.mythos.com**



1 — Присмотритесь к снопам пламени. Как вам реалистичность?
2 — Это, видимо, и есть карта одной из реальностей, по которой началось победное шествие. А в верхнем правом углу видны знакомые предметы — Grimoire и Portmanteau.







ЗА ТЫСЯЧИ ЛЕТ ДО MEGAPRIME

Тяжела оказалась судьба развития трилогии X-COM: в то время, как ребята из MicroProse заканчивают трудиться над имитаторно-космическим вариантом продолжения (X-COM: Interceptor), гордо отделившиеся Mythos занимаются перекладкой старых идей на новые экшн-стратегические рельсы (**Magic and Mayhem**). Причем, довольно интересно распределились сферы влияния — MicroProse взяли за основу события, имевшие место где-то между второй и третьей частями игры (соответственно Terror from The Deep и Apocalypse), а Mythos скакнули лет эдак на десять тысяч назад. Хотя, конечно, нет никаких гарантий, что игровая вселенная **Magic and Mayhem** имеет хоть малейшее отношение к вселенной X-COM, но, тем не менее, что нам мешает представить дело именно в таком свете? Гораздо приятнее, когда мир игры не замкнут в самодостаточные рамки, а представлен действительно огромной вселенной. Возьмите, к примеру, хотя бы культовую игровую среду Warhammer.

Но к делу. Итак, сюжетная заварушка **Magic and Mayhem** начинается с того момента, когда главный герой получает от своего дядюшки в наследство настоящий замок-цитадель. Данное праздное событие жизни нашего героя омрачалось лишь единственным фактом — дядято был немного того самого... Оказывается, отдавший концы родственничек неплохо рубил в черной магии и частенько баловался с разными магическими штучками (вполне возможно, что от этого и умер). Однако, недолгим было спокойное житие в роскошных хоромах — неожиданно дали о себе знать гены, и наш герой взялся за продолжение экспериментов покойного дядюшки. Правда, маг из него оказался еще тот, и при первой же попытке повторить «подвиги» своего предшественника главный герой совершенно неожиданно для себя переносится в иную реальность, без малейшего намека на возможность обратного возвращения. Единственным положительным моментом в этой ситуации оказалось наличие Grimoire (магической книги) и Portmanteau (небольшой ящичек, с помощью которого можно творить заклинания), которые наш герой каким-то образом умудрился прихватить с собой. Наученный горьким опытом, он стал уже очень внимательно и осторожно изучать Книгу.

Вскоре свет увидело первое вызванное с помощью магии создание...

МАГИЯ И НАНЕСЕНИЕ УВЕЧИЙ

На первый взгляд, **Magic and Mayhem** напоминает X-COM, только в ауре мистицизма и фэнтези. Но это только на первый взгляд, реально же игра является ни чем иным, как самой настоящей стратегией в реальном времени. Только не типа Warcraft-дубль 100, нет. Это, скорее, сильно продвинутый real-time режим сражения из Apocalypse. Чувствуете разницу? Если да, то прекрасно, а если нет — то



1

немного пояснений. Во-первых, используется крупная изометрическая перспектива вместо классического «вида сверху». Под «крупной» подразумевается достаточная близость виртуальной камеры к поверхности земли и, следовательно, к юнитам. Во-вторых, все модели юнитов — спрайтовые, а поверхности представляет набор заранее отрисованных ромбиков (их число будет порядка 3000), т.е. игровая картина псевдотрехмерна (по сравнению с Warhammer или Myth), зато графика более детализована и реалистична.

Теперь конкретика. В чем же заключается «продвинутость» по сравнению с real-time движком Apocalypse? Сразу заметна достаточно богатая палитра и весьма симпатичная графика (вспомните для сравнения Apocalypse). Реализован real-time lighting и спецэффекты, как то: брызги крови, дым от fireball'ов, огонь (правда, пока более чем посредственный), взрывы и пр. Уже сейчас можно говорить о качественной анимации персонажей, сами разработчики обещают для каждого персонажа по 16 кадров только на движение. Пока, правда, не особенно радуют глаз огонь и взрывы — откровенно убого. К слову, последние вообще мало изменились по сравнению с Apocalypse.

Игра будет включать в себя три реальности (или три мира, как угодно). Сперва антураж предстанет в кельтском стиле, затем — в греческом и, наконец, — в средневековом. Обещается точное соответствие канонам архитектуры, флоры, мифологии и прочей атрибутики соответствующих эпох. Кроме того, музыкальное сопровождение **Magic and Mayhem** будет также точно соответствовать текущему периоду. Каждая реальность — это достаточно большая по площади территория, поделенная на более мелкие регионы; примерное соотношение таково — на одну реальность приходится порядка десяти регионов.

Приятно, что разработчики справились с бичом своих предыдущих творений — отсутствием multiplayer. Видимо, чувствуя за собой вину, они решили отработать этот пункт по полной программе, заложив возможность одновременной игры 36 человек по Internet. Это не считая стандартного набора IPX и модем.

Что еще вкусного? Интересное управление, навеянное Warhammer. Возможно, что в группе будет присутствовать командир (a-la X-COM). Неплохой набор монстров, заклинаний.

Пока все. Надеемся, что скоро будет представлен более конкретный материал, ведь релиз не за горами — появление сего творения назначено на сентябрь этого года.

СИ

2



Сергей **ДРЕГАЛИН**

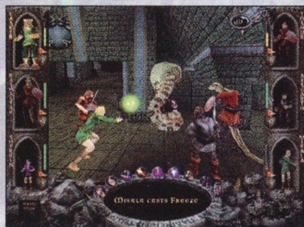
SWORDS AND SORCERY (COME DEVILS, COME DARKNESS)

PC

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Обещают обширный мир, который можно будет свободно исследовать в реальном времени...

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Virgin IE
Разработчик: **Heuristic Park**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет: **www.vie.com**



Количество ролевиков, находящихся в разработке, нарастает, как снежный ком. Увы, оценить их более-менее адекватно можно только после выхода, а самое объективное мнение складывается лишь после пары-другой недель «непосредственного контакта». Надежней же всего доиграть до конца. Впрочем, даже информация со средней стадии разработки может оказаться полезной для ориентировки геймеров, а потому спешим поделиться сведениями, добытыми у разработчиков.

К новому проекту в качестве дизайнера был привлечен один из создателей Wizardry V D.W. Bradley. Это, по крайней мере, позволяет надеяться на качественную содержательную часть ожидающихся приключений. Завязка сюжета... как бы это покорректнее... не блещет новизной, но навевает дрожь (конечно, в темную грозовую ночь и на совсем молодое поколение). Лорд Смерти, Cet Ude D'ua Khan (эк его поименовали!), пробудился от долгого сна, и его тень опять нависла над миром. Легионы тварей заполонили до того пребывавшие в мире и покое земли, сея повсюду мрак и запустение (все это читается вслух загробным голосом!). И вы призваны сразиться с нечистью и навеки избавить мирных жителей от этой напасти!!! Конец ролика.

Перейдем к описанию внутреннего устройства игры. Тут возможны два кардинально отличных варианта. В обоих мир спасает партия из шести персонажей. Но в одном случае всеми управляет один человек, а в другом, сетевом, каждый из шести героев является олицетворением живого человека. Вариант долгий и сложный для реализации, но очень привлекательный. Выбирать бойцов предстоит из девяти рас и тринадцати специализаций. Причем, в наличии будут всякие новинки: раса людей-крыс, с сильно развитыми воровскими способностями и некие ZenMaster, представляющие собой гибрид магов и клериков. Разумеется, таланты персонажей могут быть усилены или модифицированы за счет экипировки разнообразным оружием, доспехами и артефактами.



Обещают обширный мир, который можно будет свободно исследовать в реальном времени (sic — нелинейный сюжет!). Но если игрок — сторонник вдумчивого подхода с целенаправленным использованием всех возможностей героев, то всегда можно переключиться на пошаговую реализацию боя.

Разумеется, окружающая вселенная представлена в 3D. Качество графики не вызывает восторженных восклицаний, но вы и сами можете ее оценить по прилагаемым скриншотам.

СИ

NOX

PC

Сергей **ДРЕГАЛИН**

В Ноксе есть три мира, три реальности...

Платформа: PC
Жанр: **action/RPG**
Издатель: Virgin
Разработчик: **Hyperion**
Дата выхода: 1998
Интернет: **www.vie.co.uk**

«Загадочный и опасный мир Нокса (**Nox**) стар. Но куда более стар Белый Чародей (White Wizard), который заправляет всеми делами в вверенном ему мире. Только час пробил, и настала пора смены власти, ибо Великому бросает вызов Избранный, один из тех, кто изменит предначертанную судьбу Нокса...»

Если без пафоса, то сюжет можно пересказать и так: «снимай портки — власть переменилась». Главный герой — молодой и «зеленый» маг — отправляется в опасное путешествие, которое в конечном счете сведет его в честном бою с правителем Нокса. Там-то они и порешат, кому и что снимать.

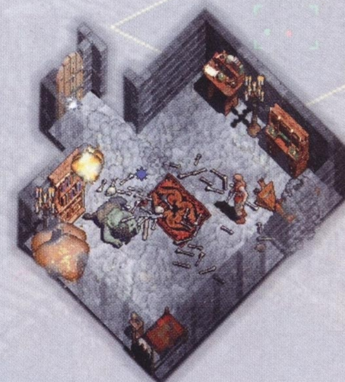


В Ноксе есть три мира, три реальности, каждая из которых характеризуется своим собственным цветом и типом применяемой магии. В Красной реальности правит боевая магия — шаровые молнии, огненные шары, магические ракеты и прочее. Зеленая больше тяготеет к матушке-природе, поэтому там чаще применяются защитные и исцеляющие заклинания. Синяя зона — царство иллюзий и обмана, здесь упор делается на телепортацию, мимикрию и невидимость. Поговаривают, что есть и некий четвертый мир, но о нем пока что скромно умалчивается.

Nox представляет собой типичную аркаду в духе Mageslayer или Take No Prisoners. Масса динамики, море адреналина, кипящие эмоции — всего этого хоть отбавляй. Насколько можно судить, разработчики не занимаются вкраплением в сей лоскут ниток инородных жанров (разве что совсем чуть-чуть), а сосредоточились на том, чтобы игра, в рамках определенных неписаных стандартов, доставила ценителям жанра максимальное удовольствие.

На стороне Великого и Ужасного сражаются полчища врагов, всего же число их видов перевалит за тридцать. Заклинаний будет порядка сотни, и сказать «маловато будет», язык не повернется. А вот вопрос, будут ли спеллы действительно разнообразными и уникальными, остается открытым. Но не одной магией жив персонаж. В борьбе за существование будут идти в ход и магические предметы, и артефакты, и средневековое оружие, и ловушки, и географические особенности мира.

Для подогревания интереса будут добавлены некоторые характеристики героя, в частности memory, dexterity и skill (хотя, скорее всего, этим список и ограничится). В принципе, доступные заклинания определяются конкретными значениями именно этих



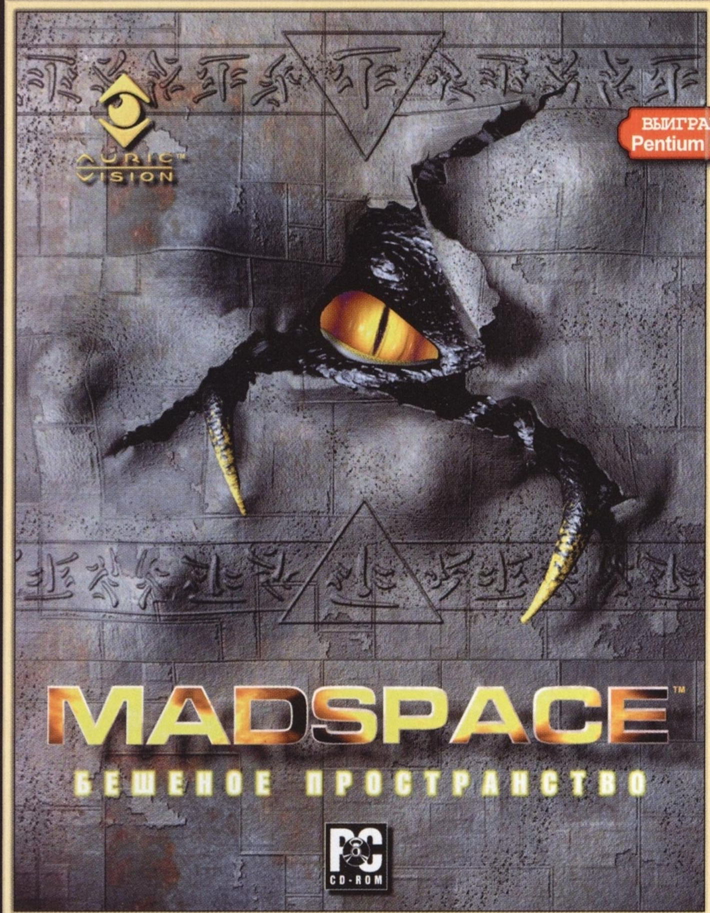
трех параметров. Максимальный скилл, который достигается персонажем, восьмой, что соответствует званию Wizard (почти что правитель мира Нокса).

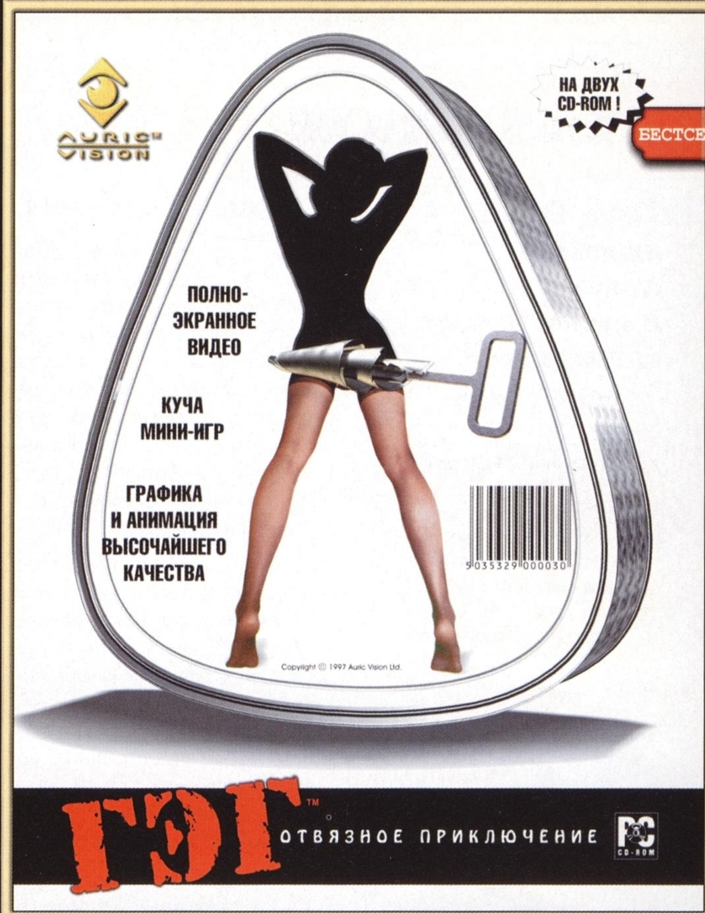
Неплохо, что играющий может в начале выбрать пол персонажа: мужской или паркетный, пардон, женский. Долой дискриминацию!

Напоследок немного технической информации. **Nox** выполнен в изометрии, причем движок игры рассчитан как на компьютеры с трехмерным акселератором, так и на компьютеры без оного. Т.е. есть — и прекрасно, а на нет — и ничего страшного, графика сильно не пострадает. Полностью реализован multiplayer — от локалок (TCP/IP) до Internet. Количество оппонентов в том и другом случае ограничено восьмью.

Собственно, все. А ждать-то осталось всего-ничего, до октября месяца!

СИ





ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ В РОССИИ И СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ

«НОВЫЙ ДИСК»

тел.: (095) 932-61-78



СПРАШИВАЙТЕ ИГРЫ В МАГАЗИНАХ:

Братск	
ул. Ленина 1	(3953) 43-52-70
Индустриальный пр-д, 1	(3953) 43-52-70
Волгоград	
ул. Ангарская 17	(8442) 32-97-18
Екатеринбург	
ул.Мира 32	(3432) 74-27-82
8 марта ул. 28/2	(3432) 22-97-03
Иркутск	
Чехова ул. 19, 1 цокольный этаж	(3952) 36-81-21
Торговый центр «Иркутский»,п-н №71	(3952) 46-07-77
Красноярск	
Северная ул. 9А	(3912) 21-25-67
Москва	
Авиамоторная ул. 53	(095) 273-93-16
Вешняковская ул.18	(095) 373-60-91
Комсомольская пл. 6	(095) 204-59-09
Ленинский пр-т 61	(095) 939-00-55
Мясницкая ул. 20/3, стр.3	(095) 928-04-31
Нагатинская ул.35	(095) 112-96-32
Новослободская ул. 14/19	(095) 978-13-29
Олимпийская деревня 4	(095) 437-77-63
Олимпийский пр-т. 16, (СК Олимпийский)	(095) 926-55-22
Пятницкая ул. 59	(095) 231-60-23
Садовая Каретная 20	(095) 755-68-86
Старопетровский проезд 11, корп.2	(095) 159-40-01
Строителей ул.11, корп.1	(095) 133-62-65
Яна Райниса б-р. 2, корп.1	(095) 494-44-88
Нижний Новгород	
Ванеева ул.127	(8312) 67-79-05
Новоуральск	
Автозаводская ул. 26	(34370) 316-78
С.-Петербург	
Краснопутиловская ул.31	(812) 325-68-98
Московский пр. 106	(812) 327-90-16
«ДЛТ» первый этаж	(812) 311-83-12
«Гостиный двор»	(812) 311-83-12

TEAM APACHE

PS PC

Team Apache — неплохой симулятор, хотя и отставший от времени.

Платформа: PC, PS
Жанр:
вертолетный симулятор
Издатель: Mindscape
Разработчик: **Simis**
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.mindscape.com

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Увы, увы, любезно предоставленный фирмой Mindscape диск с previewable version игры **Team Apache** не слишком оправдал возложенные на него надежды. Конечно, никто и не говорил, что это финальная версия, которая отправится в продажу. Но до выхода игры осталось всего ничего (ориентировочно до лета сего года), а нареканий набралось множество. Но обо всем по порядку.

Заподозрить неладное можно было почти сразу. В стандартной веренице вопросов об инсталляции игры чего-то нехватало. Чего-то очень важного. Лишь потом, оценив, с какой скоростью ползет полоса прогресса копирования файлов, нас, наконец-то, стали терзать смутные подозрения об объеме дискового пространства, на котором **Team Apache** собирался развернуть свое массивное тело.

Распрощавшись с более чем тремястами мегабайтами свободного места на винчестере (хоть бы предупредил, зараза!), мы скрепили зубы, пожелали окончательному релизу иметь выбор типа и размера инсталляции и запустили **Team Apache**.

На выбор предлагалось несколько вариантов игры. Сверившись с руководством, в котором настойчиво рекомендовалось выбрать для начала пункт Instant Action (немедленное действие), мы ткнули мышкой в соответствующее меню. Далее вниманию был предложен скромный список, состоящий всего из двух пунктов — Colombia и Latvia (в дальнейшем он, обещается, пополнится еще одним пунктом — Utah). Латвийская миссия немного сложнее колумбийской из-за более совершенной техники противника (почти с благоговейным ужасом описаны в руководстве техническая мощь и сила Вооруженных Сил бывшего Союза, что, конечно же, приятно). Быстро прошло время загрузки информации и графики к данной миссии, и мы, наконец, оказались в кабине Apache. А вот дальше началось самое интересное...

ГРАФИКА, ЗВУК И РЕАЛИЗМ

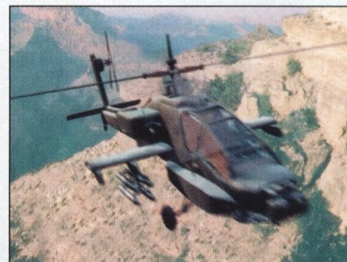
Заметим сразу, что **Team Apache** принадлежит к классу достаточно «серьезных» имитаторов, т.е. для полноценного освоения придется покопаться в инструкции и поучить назначение большинства кнопок на клавиатуре. Хотя некоторые обзорные камеры подразумевают полуаркадный вариант игры, с некоторым уклоном в сторону Comanche. Но, хотим подчеркнуть, именно с «некоторым», поскольку ни о какой аркадности говорить нельзя.

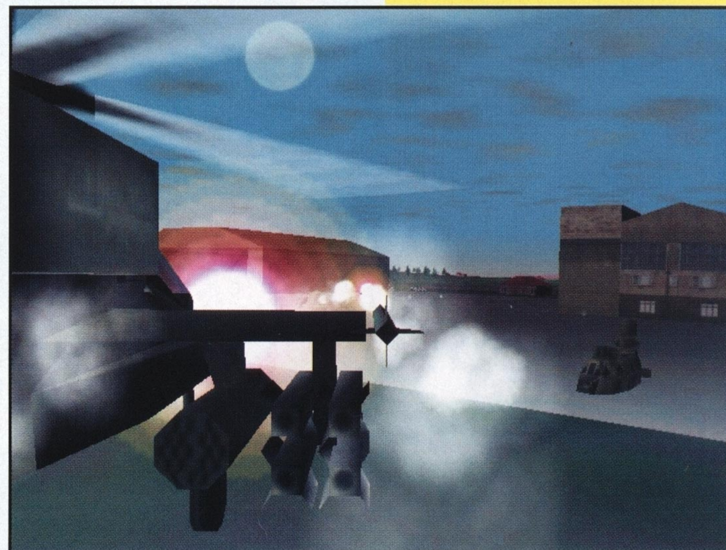
Теперь немного о графике. В демонстрационных скриншотах все было просто великолепно, на деле же... На деле все оказалось более блеклым и пикселизованным. Взлетная площадка предстала набором однотонных клеточек достаточно большого размера, что, естественно, сразу вызвало недоумение. Единственное оправдание — отсутствие трехмерного ускорителя и MMX. С другой стороны, в разделе Options детализация и графика были выставлены на максимум. С такими же установками и при прочих равных условиях Extreme Assault, к примеру, выглядит куда более привлекательно. Немного поиграв с режимами обзора, или, проще говоря, с камерами, была обнаружена и некоторая аляповатость конструкции и самого Apache (чего стоит хотя бы, мягко говоря, схематичность вращения несущих винтов). Что ж, остается только уповать, что финальный релиз и наличие акселератора исправят нынешнее положение

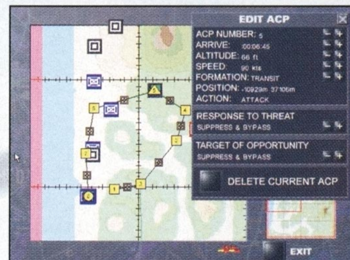
ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

Apache AH64A был разработан для уничтожения бронетанковых сил противника. Данный геликоптер был ответом США на гонку вооружения со стороны Советского Союза, поскольку СССР значительно превосходил Соединенные Штаты по части бронетанковой техники. Apache — маневренный, незаметный, быстрый и достаточно защищенный вертолет — был единственным урегулированием данного неравенства.

Имея на вооружении 30-ти миллиметровый пулемет M230, противотанковые ракеты с лазерным наведением Hellfire и 2,75 дюймовые ракеты Hydra, Apache представляет собой грозную силу, специализирующуюся на уничтожении танков. Но, кроме этого, Apache не был безоружен и против воздушных сил — специальные ракеты Stinger типа воздух-воздух использовались для атаки вражеских вертолетов и других воздушных боевых единиц.


Как хочется вытереть слезу умиления и воскликнуть: им это удалось! Но, увы, — это лишь фрагмент ролика


Ночь. Луна. Апач. Ракета



ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕЛИКОПТЕРА APACHE AH64A

Габаритные характеристики:

Длина — 15,5 м

Диаметр ротора — 14,6 м

Высота — 3,8 м

Весовые характеристики:

Пустой — 5165 кг

Полная нагрузка — 9525 кг

Важнейшие параметры:

Максимальная скорость — 365 км/ч

Дистанция полета без заправки — 482 км

Мощность — 2530 кВт

Скорость вращения несущих винтов — 100 об/сек.

Сергей ДРЕГАЛИН

ИЗ СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ

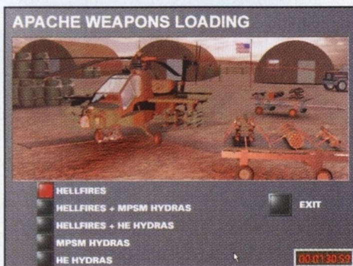
Во время вооруженных действий между США и Ираком вертолеты Apache проявили себя с самой лучшей стороны. Известна операция, когда 8 геликоптеров Apache быстро и без лишнего шума уничтожили два ключевых радарных бункера Ирака, обезопасив тем самым небеса для истребителей и бомбардировщиков. Кроме этого, в период с 24 по 28 февраля был осуществлен самый крупный в истории налет геликоптеров, в частности, там были и вертолеты класса Apache (101 воздушный дивизион). В итоге, было произведено вторжение на более чем 90 километров в глубь территории Ирака. Там были атакованы наземные огневые позиции противника, через десять часов все было кончено. Известны и другие подобные операции, в которых Apache показал себя с самой лучшей стороны...

За все время иракского конфликта были уничтожены лишь два вертолета Apache — один в результате трагической ошибки пилота (не во время боя), а второй — во время сражения (хотя это еще не окончательно установлено).

На данный момент вертолеты класса Apache состоят на вооружении шести стран мира.











вещей.

На высоте порядка пары тысяч футов картина сильно меняется — ландшафт начинает выглядеть более симпатич-



но, а за счет динамики сглаживаются и неприятные впечатления от недостаточной детализованности объектов. Кроме того, на высоком техническом уровне выполнена смена дня и ночи. Ночью в **Team Apache** считается промежуток времени с 21:00 до 7:00. Только не подумайте, что с боем часов или криком петуха картина мгновенно преображается, конечно нет — есть и сгущающиеся сумерки, и брезжащий рассвет, и кромешная тьма — в общем, все как положено.

Погодка тоже будет преподносить сюрпризы (от fine до strorm, всего восемь типов), что, естественно, выльется в графические изыски. Все выглядит неплохо, за исключением дождя, который не особенно реалистичен.

В общем, графика оставляет двойственное впечатление. Однозначно, сильных мест по этой части нет.

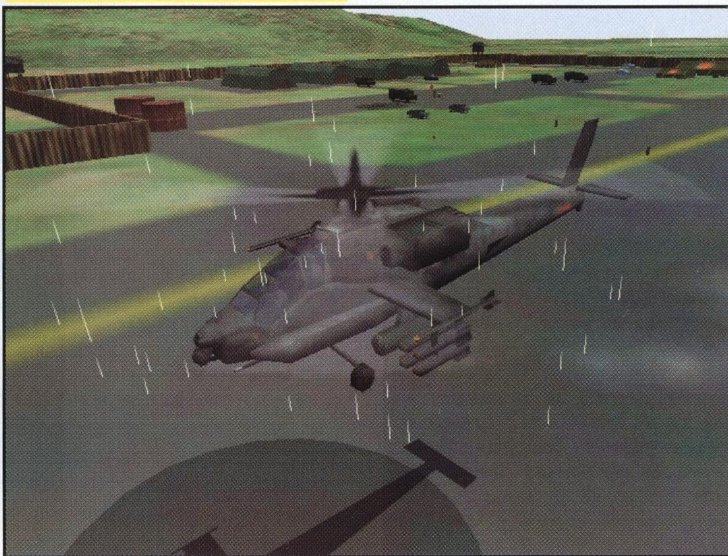
Звук в **Team Apache** очень даже неплох. Эффекты, насколько можно судить, весьма реалистичны, голоса напарников не раздражают. Кроме того, на экране представлено не так уж много визуальной информации (а при обзоре вне кабины ее попросту нет вообще), поэтому за аудиоинформацией надо следить весьма внимательно.

Полет ракеты весьма симпатичен. Но при условии наличия графического акселератора

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в **Team Apache** отвечает всем стандартам игр данного жанра. Единственно, не так-то просто маневрировать самим вертолетом. Впрочем, в инструкции мы наткнулись на достаточно лаконичный вопрос — «А кто сказал, что это будет легко?». Возразить нечего — таковы особенности жанра, реалистичность превыше всего. Естественно, для управления геликоптером настоятельно рекомендуются всевозможные джойстики, клавиатура — только для комплексных команд и приказов.

А вот и дождичек. Не ливень, как сообщалось в метеосводке, а маленький дождичек







ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Из положительных моментов хочется выделить следующие. Во-первых, кампания скреплена серьезным сюжетом, и поэтому, скорее всего, брифинги будут весьма детальные, а тактико-боевая информация — соответствовать реальной обстановке. Во-вторых, планируется оснастить игру редактором кампаний и отдельных миссий. В-третьих, перед миссией вы вольны (в разумных пределах) выбрать, каким числом выйдет группа на задание. Команда может состоять из двух, четырех и шести вертолетов. В-четвертых, реализовано восемь типов заданий (deep attack, air-to-air, air assault escort, search and rescue, suppress enemy air defences, route recon, recovery escort, search and destroy), по названиям несложно разобраться с их целями. Наконец, в-пятых, будет максимально реализован multiplayer. Правда, вопрос об игре по Internet остается открытым.

РЕЗЮМЕ

Team Apache — неплохой симулятор, хотя и отставший от времени. Несовершенство графического движка компенсируется высоким реализмом и достаточной проработкой отдельных деталей. Пока основные претензии к графике и скорости работы игры. В свете этого, оптимальным требованием вполне может стать Pentium 166MMX с акселератором. Окончательный диагноз — для истинных гурманов жанра.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

RAILROAD TYCOON 2

PC

Сергей ОВЧИННИКОВ

В Railroad Tycoon будет реализован многопользовательский режим аж на 16 человек...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель:
Gathering of Developers
Разработчик: Pop Top Software
Дата выхода: **конец 1998**
Интернет:
www.poptop.com

Интересная история приключилась с командой разработчиков из Pop Top Studios. В начале девяностых они сделали свою первую игру, которая называлась Iron Cross и была стратегией в реальном времени. Прошло несколько лет, и компания New World Computing пригласила, несомненно, талантливых молодых ребят к себе для совместной работы над стратегической пошаговой игрой, базировавшейся на сериале RPG Might & Magic. Игра называлась просто — Heroes of Might & Magic. Кто бы мог предположить, что она окажется настолько хороша, что отодвинет на второй план даже саму процветающую серию классических RPG. Ну? что здесь поделаешь — шедевры все же иногда рождаются. Однако, чьей заслугой был успех игры, мы, по всей видимости, так и не узнаем. После выхода еще более успешных Heroes of Might and Magic II пути-дорожки New World и Pop Top разошлись — разработчик обиделся на разработчика за то, что последний присвоил себе всю славу от очередной шедевральной игрушки. Присоединившись к самому независимому «профсоюзу» разработчиков Gathering of Developers(GOD), Pop Top упросил руководство опять потратиться на лицензию — на сей раз у Microprose были выкуплены права на игру Railroad Tycoon, когда-то блестяще сделанную Сидом Мейером и Брайаном Рейнольдсом. История подходит к концу и совсем скоро, где-то в конце года мы, наконец, узнаем, чего стоит творческий дар Pop Top.



Новая игра будет похожей на старую только лишь по концепции — остальное Pop Top подвергает генеральной переделке. Полностью изменяется графика — теперь она строится на основе реальных кукольных моделек, специально созданных в голливудских мастерских. У игрока появится большое количество конкурентов, и ему придется контролировать не только сферу жизни железной дороги, но и принимать участие в событиях, которые хоть каким-то образом влияют на железную дорогу. Его дорогу. Повысили фермеры цены на зерно, невыгодны стали перевозки, пожалуйста, хозяин, разбирайтесь. И это уже не говоря о привычных капиталистическому миру забастовках. И никакого вам Чемпионата мира по футболу. Не будем возить, и все тут. У вас Чемпионат, а у нас, кочегаров да машинистов, зарплата меньше вашего. Не годится так. И так далее...

В **Railroad Tycoon** будет реализован многопользовательский режим аж на 16 человек, причем, играть можно будет как через Интернет, так и в локальной сети. Разумеется, старомодные поединки один на один по модему также приветствуются. Неизвестно, насколько хороша или плоха будет игра, но то, что она станет событием — это точно. А Pop Top, благодаря своей исключительной непривязанности к «эксплуататорам из New World», так или иначе уже успели обратить на себя внимание. Остается лишь не разочаровать поклонников.

СИ

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

«Игра одинаково подойдет и тем, кто обожает аркаду, и тем, кто ценит реализм и возможность тонких детальных настроек»...

Платформа: PC
Жанр: **симулятор гонок на мотоциклах**
Издатель: Virgin
Разработчик: **Milestone**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.vie.com**



Вам о чем-нибудь говорит такое имя, как Джон Коцински? С прискорбием сообщаю, что для меня оно до самого недавнего времени не означало ровным счетом ничего. А ведь для некоторых людей оно звучит как музыка, точнее, как рев мотора двигателя мотоцикла — ведь именно этот звук сильнее всего ласкает их слух.

Хонда, Судзуки, Кавасаки, Ямаха... Регулярно в самых различных точках планеты проводится чемпионат **Superbike Championship**, в котором участвуют самые известные мотозвезды, включая и названного ранее Коцински.

Теперь, когда тайна личности раскрыта, можно перейти и к **Superbike World Championship** — игре, в основу которой легли эти мотосоревнования. Играющему предоставляется возможность поколесить по всем 12 трекам **Superbike Championship** (Европа, США и Япония), которые смоделированы с учетом топографических особенностей своих реальных прототипов. По крайней мере, так обещается.

На что делают ставку создатели игры, так это графика. Пресс-релизы прямо кишмя кишат такими словечками, как «потрясающие», «реалистичные», «полностью трехмерные» и т.п. и т.д. В принципе, скрины выглядят достаточно симпатично, но они не передают динамики, в которой, по всей видимости, и будет вся соль графического очарования. Хотя есть и нарекания. Довольно неприглядно смотрятся «квадратные» колеса мотоциклов. Конечно, насчет «квадратов» — это преувеличение, на самом же деле колеса смоделированы с помощью выпуклого многоугольника с десятью-двенадцатью сегментами, что маловато для представления круга (точнее, замкнутого тора) такого диаметра. Так же неприятными показались текстуры (а возможно, и спрайты) крон деревьев. В них видны рваные отверстия, сквозь которые режет глаза голубое небо. Увы, реализма в этом не наблюдается, не помогает даже сглаживание и интерполяция текстуры трехмерным акселератором.

Не совсем понравилось заявление о том, что «...игра одинаково подойдет и тем, кто обожает аркаду, и тем, кто ценит реализм и возможность тонких детальных настроек». Представляете? Получается, что перед каждым заездом будет гордо появляться пара экранов с кучей опций и настроек, а внизу подпись: «Манипуляция с этими параметрами позволит вам полностью настроить мотоцикл, ориентируясь на свой опыт и вкус. Ну, а если не хотите возиться, то забейте на них, благо ни черта от этого не изменится». Только так, иначе кто-то из вышеперечисленных будет недоволен.

Теперь о приятном. По заявлениям разработчиков модели гонщика и мотоцикла — два отдельных 3D объекта. Пока гонщик несется на своем железном коне, все это, конечно, незаметно, но как только он не впишется в поворот, и пути человека и мотоцикла разойдутся, то тут же все плюсы подобного подхода окажутся налицо. Планируется также, что после подобной аварии гонщик подбежит к мотоциклу, лихо вскочит на него и продолжит гонку. Судя по скринам, подобные вещи технически выполнены на достаточно высоком уровне.



И последнее. Кроме графики, разработчики уделяют серьезное внимание духу мотогонок. Кроме того, будет предложен широкий спектр выбора мотоциклов, а также гонщиков. И если с мотоциклами все понятно, то как будет влиять выбор гонщика, пока неясно. Уж не будут ли они идентифицированы определенными характеристиками, как это было, скажем, в FIFA или NHL? Остается только гадать и верить в талант разработчиков.

СИ

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала

Кнопка вызова внутреннего меню: заключение альянсов с другими донами, перевод денег, конфигурация системы сообщений, советы...

Сообщения обо всех важных событиях в городе (судя по потерям Моргана, засланный снайпер-провокатор уже вовсю начал работать :)

Гордость и отрада семьи Перикузо: четыре казино, приносящих по $4,000,000 в неделю каждое, и стриптиз-клуб, дающий $3,500,000 чистыми

Местный аналог службы 911: пара стрелков с Кольтами и гробовщик с пулеметом Томпсона; любые проблемы решаются за три выстрела... :)

Птица-тройка по-чикагски: бронированный «Кадиллак» ударной группы с шофером (стекла опускаются -- гробовщики, знаете ли, имеют дурную привычку на полном ходу постреливать по чужим курьерам)

Дополнительный тренировочный центр (слишком долго ждать, пока рекруты доберутся от основной базы, а кроме того, с двумя центрами набор пошел значительно быстрее)

Еще один снайпер, не менее доблестно прикрывающий южный подход к району казино

Вышибала на пенсии, служит приманкой для незаметных до первого убийства киллеров (умрет первым, успев предупредить снайпера)

Снайпер, доблестно прикрывающий восточный подход к району казино

Снайпер, выставленный на всякий случай с северной стороны развлекательного центра (пока на севере никакого дона еще нет, но чем черт не шутит...)

Мирный коттедж, умелыми руками превращенный в вооруженное укрепление (стоит $100,000 в неделю, но свои деньги отрабатывает с лихвой -- вот и сейчас поможет поприжать киллеров с тыла)

Подосланный Морганом отряд из пяти киллеров (двигаются в сторону центральных казино, видимо хотят поохотиться на курьеров или накрыть контору по обналичиванию)

Еще одно вооруженное укрепление (только что построили, бывшая кофейная лавка)

Скучающий вышибала (именно он и обработал лавку, из которой уже сделали укрепление; еще немного постоит, и надо бы его отправить на дальнейшие подвиги...)

Пара тотализаторов и один массажный салон, открытые в здании городской клиники (врачи теперь точно не соскучатся)

Снайпер, оберегающий клинику от незваных посетителей лучше любой сиделки (простреливает сразу четыре улицы)

Вышибала, несущий боевое дежурство на случай визита воров со стороны реки

Контора по обналичиванию выручки -- любимое место встречи курьеров из близлежащих заведений (у входа дежурят двое мрачных налетчиков; а то ходят тут, понимаешь, всякие...)

Снайпер, также несущий дежурство у конторы по обналичиванию

Местный район красных фонарей (бывшие прачечные, переоборудованные под VIP-салоны)

Три коттеджа, снабжающие пивом полгорода (маленький пивной заводик и два подпольных бара)

Окно найма новых гангстеров (с такими умопомрачительными доходами нам доступны все девять профессий подпольного мира: вышибалы и стрелки, налетчики и снайперы, воры и киллеры, гробовщики, террористы и шоферы)

Меню

Багз Морган потерял $397 176.

Багз Морган потерял $165 585.

Тони Галанцио

Гробовщик

Зарплата: $130 000

Деньги: 642 496K

Доходы: 88 525 824

Расходы

Карта города

Информация о выбранном гангстере и доступные команды (нужны только в начале игры, потом научитесь обходиться несколькими кликами мыши :)

Деньги ($642 миллиона -- это ой как много!)

Доходы от рэкета и нелегального бизнеса (от обычного рэкета поступает всего миллионов пять, основная же часть идет от игорных заведений и бутлегерства)

Активный гангстер (гробовщик, посланный на разведку на границу с Морганом -- надо бы выяснить, успел ли он перевести большинство своих заведений в нелегальные конторы; заодно и курьеров постреляем немного...)

Выбранного гробовщика можно (1) просто куда-нибудь отправить (перейдет в атаку, если по пути заметит чужих гангстеров), (2) указать статичную или движущуюся цель для атаки, (3) отправить в какое-нибудь нейтральное или принадлежащее конкурентам заведение выбивать деньги (при виде гробовщика согласятся платить хозяева даже самых дорогих гостиниц в центре города), (4) замаскировать под агента ФБР (сказывается высокая степень влияния в этом Бюро -- результат грамотного распределения взяток) и (5) поставить в патруль

Таблица распределения доходов и степени влияния среди четырех государственных ведомств: армии, ФБР, Сената и полиции (свое они уже получили, так что теперь все доходы отправляются прямиком на наш банковский счет); армия снабжает вас новейшим оружием, ФБР -- информацией о планах конкурентов, Сенат принимает нужные вам законы, а полиция время от времени устраивает облавы на чужой территории...



Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

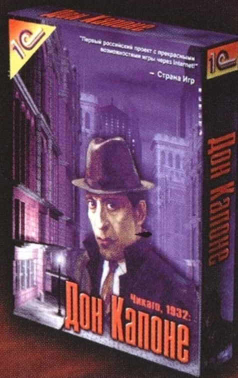
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

Чикаго, 1932:

Дон Капоне

"Прекрасное сочетание стратегии и гангстерской темы, простота в освоении и управлении уживается с широкими игровыми возможностями!"

– СТРАНА ИГР





Byte Enchanters Oy
www.byteenchanters.net

SNOWBALL INTERACTIVE

Snowball Interactive
www.snowball.ru

Real-time gangster strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, published and distributed in the CIS by 1C Company.

TOMORROW NEVER DIES

PS

Фильмы

Теперь действие Tomorrow Never Dies происходит после окончания фильма.

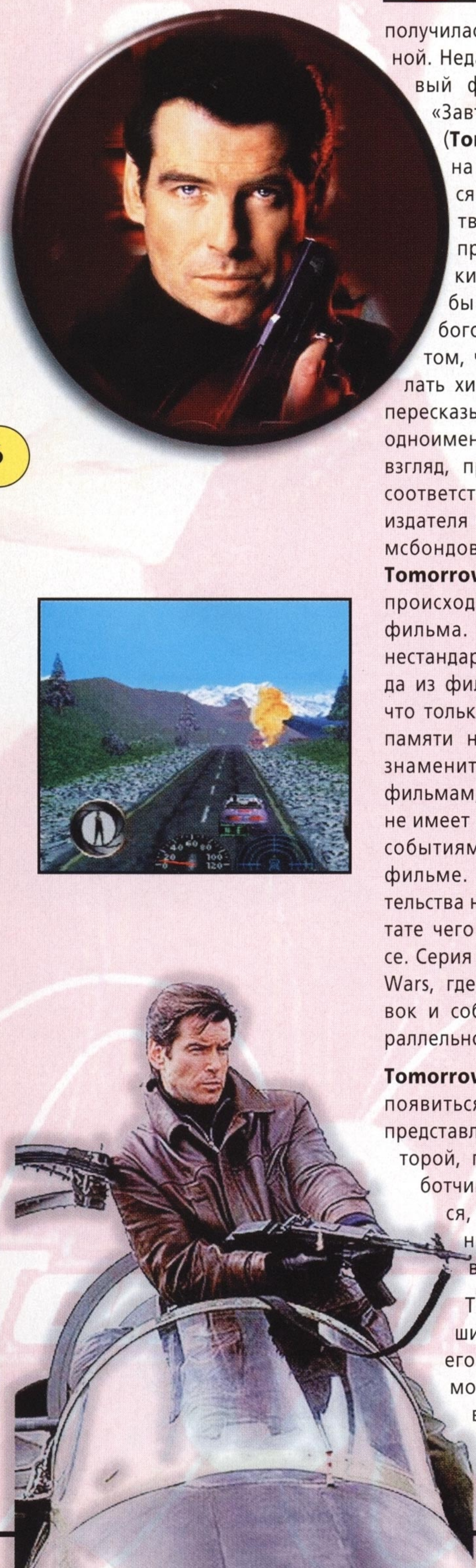
Платформа: Playstation
Жанр:
Издатель: MGM Interactive
Разработчик: **Black Ops**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.mgm.com**

Александр **ЩЕРБАКОВ**

о Джеймсе Бонде, агенте 007, регулярно появляются на экране вот уже 35 лет и, что странно, не надоедают. Разве что чуть-чуть. Не так уж и давно появившийся «Золотой глаз» (Golden Eye) стал самой успешной лентой из всей «Бондиады», а игра по ней, от английского разработчика Rare,



получилась просто великолепной. Недавно появившийся новый фильм из цикла 007 «Завтра не умрет никогда» (**Tomorrow Never Dies**), на мой взгляд, получился хуже своего предшественника. Его сюжет, простой как три копейки, идеально подошел бы для практически любого 3D-action. Но дело в том, что MGM решила сделать хитрый ход конем и не пересказывать сюжет фильма в одноименной игре. Это, на их взгляд, просто банально и не соответствует представлениям издателя об идеальной джеймсбондовской игре. Действие **Tomorrow Never Dies** (игры) происходит после окончания фильма. Согласитесь, весьма нестандартно для времени, когда из фильмов выжимают все, что только возможно. На моей памяти не было проектов по знаменитым голливудским фильмам, когда действие игры не имеет никакого отношения к событиям, происходящим в фильме. Различные измывательства над сюжетом, в результате чего получается ни то, ни се. Серия из множества игр Star Wars, где SW лишь подзаголовок и события происходят параллельно фильму не в счет.

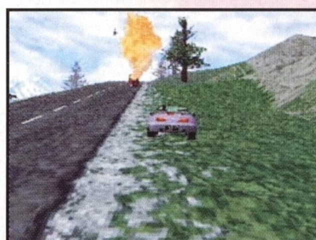


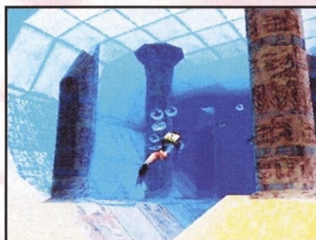
Tomorrow Never Dies должна появиться осенью 1998 г. и представлять собой игру, в которой, по выражению разработчиков, вам будет казаться, что вы смотрите новый фильм об отважном 007.

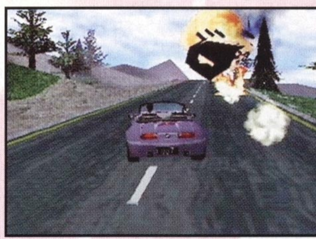
Так как люди, смотревшие **TND**-фильм, знают его сюжет, то теперь его можно будет приоткрывать по кусочку по ходу игры, потому что, как уже многократ-



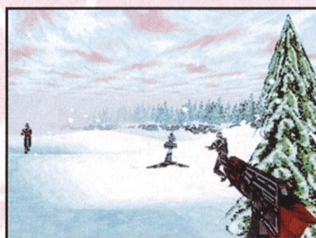






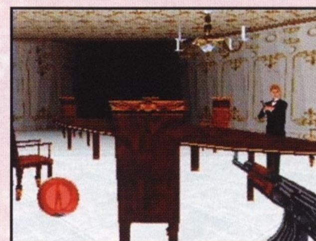












но было сказано выше, это творение будет иметь лишь две общие черты с фильмом: название и героя со стандартным набором трюков.

Разработка поручена компании Black Ops, прославившейся прекрасным подводным приключением Treasures of the Deep. Люди из MGM заявляют, что это обусловлено тем, что Black Ops они уже знают довольно долго и видят в их играх не только качество, но и постоянное их совершенствование, эволюцию. Разработчики наобещали, что в игре вы будете не только ходить и стрелять с видом от первого лица в стиле Golden Eye, но и водить автомобиль, кататься на лыжах и так далее. Из этого становится ясно, что отнести **TND** к одному определенному жанру не удастся. Также будут присутствовать ролевые элементы в виде NPC, способных разговаривать. Возможна будет и такая «фишка»: идете вы себе и вдруг слышите, как за углом нехороший дядька рассказывает другому дядьке свой план. Интересно, не правда ли? Это еще и повлияет на многие вещи, которые произойдут с вами по ходу игры.

Можно не сомневаться, что Black Ops сделает действительно качественную игру и, что очень важно, во многом оригинальную. Безусловно, игры «несколько жанров в одном» мы уже видели, но персонаж Яна Флеминга придает игре особый колорит. Тем более, что есть к чему стремиться: Golden Eye — одна из лучших игр для Nintendo 64. Теперь Джеймс Бонд берет штурмом Playstation. Но удается ли это ему — покажет время.

СИ

TECMO`S DECEPTION 2

Падающие на врагов стены, бомбы, ножи, наэлектрифицированные железные шары и прочие приятные вещи ожидают вас в Deception 2.

Платформа: **Playstation**
Жанр: RPG/стратегия
Издатель: Tecmo
Разработчик: **Tecmo**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.tecmo.co.jp**

Сохранена перспектива от третьего лица, фигуры персонажей прекрасно детализированы

Tecmo`s Deception: Invitation to Darkness была одной из тех немногих игр, где вы становились злобным персонажем, устраняющим героев, добрых и хороших во всех отношениях людей, посягающих на вашу собственность. В общем, что-то вроде стандартной RPG, только наоборот. Навскидку можно, кроме Deception, припомнить лишь Dungeon Keeper. Тут же встает вопрос о классовой принадлежности данной игры. Вроде бы RPG — присутствуют характеристики персонажей, можно вдоволь побродить по замку, который вы оберегаете от непрошеных гостей. С другой стороны — чистой воды стратегия: строительство ловушек с целью устранения (окончательного) противника, либо взятия его в плен. Получаем весьма неординарный продукт.

Летом в Америке должна появиться игра **Tecmo`s Deception 2**, продолжающая традиции своего предшественника. Собственно, этим она и интересна.

О сюжете пока известно немногое. Изменился главный персонаж. Повальная крофтомания нашла свое пристанище и здесь — на этот раз вам предстоит управлять девушкой, вокруг которой и завязана вся сюжетная линия. По слухам, она — продукт темного колдовства, созданный кем-то весьма могущественным (каким-нибудь наместником дьявола на Земле) с целью охраны старинного здания от любопытных спасителей человечества от мирового сатанизма. Что там такого особого в этом здании, узнаем, когда игрушка появится на прилавках магазинов.

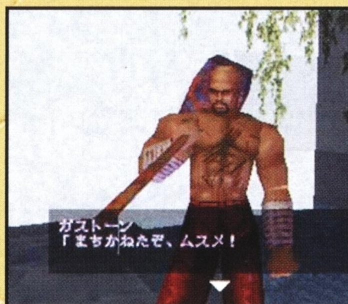
Сильно улучшена графика игры, что, конечно же, не может не радовать. Сохранена перспектива от третьего лица, фигуры персонажей прекрасно детализированы. Музыка и звуковые эффекты должны увеличить впечатление от этой игры.

Но главное, безусловно, не это, а пресловутый игровой процесс, его интересность.

Вам придется строить самые различные ловушки, лишь бы пресечь попытки ваших противников вдоволь похозяйничать на вашей территории. Их (ловушек) ожидается большое количество разновидностей (поразвлекаемся). Падающие на врагов стены, бомбы, ножи, наэлектрифицированные железные шары и прочие приятные вещи ожидают вас в **Deception 2**.

Вообще, поражаешься изобретательности людей из Tecmo, придумывающих такие штуки. Создается впечатление, что игру делает группа садистов. Но я отвлекся.

















Чрезвычайно интересен тот момент, что все эти извращения (бомбы, бетонные плиты) можно комбинировать, что будет приносить самые различные последствия (весьма и весьма печальные для врагов). Простенький пример: идет себе человек по дому и вдруг с криком проваливается сквозь пол, чтобы попасть в комнату с сырым полом, где ловушка для медведей удержит его, а высоковольтный разряд обеспечит огромное количество новых ощущений.

Люди с нездоровыми наклонностями наверняка напридумывают огромное количество таких комбинаций.

У вас есть возможность, которой грех не воспользоваться, поотлавливать народ для того, чтобы создавать из них ужасных монстров: оборотней, зомби, и даже драконов — для того, чтобы страшно перепугать следующую партию горе-героев, и с ними сделать то же самое, потом послать на других героев, и так до бесконечности.

В игре предумотрено большое количество концовок, еще большее, чем в Deception 1. Если сама игра будет чертовски интересной, в чем лично я не сомневаюсь, то вряд ли вы успокоитесь, увидев лишь один вариант окончания игры.

Куда катится человечество? Людям нравятся игры с огромным количеством крови, отрывающихся конечностей. До чего доходит дело, человек уже, по сути, становится на место дьявола и его слуг. Многие люди пишут в журналы по различным видио- и компьютерным играм письма с единственным призывом: «Прекратите это безобразие!». Можно ли с ними согласиться? Конечно, нет! Народ играл, играет и будет играть в кровавые Mortal Kombat`ы и прочие Quake`и. Почему? Так ведь это же так интересно: хоть на минуту стать таким, каким ты в реальной жизни не являешься. Попробовать же себя в роли человека, кромсающего на своем пути врагов, встать на сторону зла — это так прекрасно. **СИ**

Александр **ЩЕРБАКОВ**

PS

FIGHTER MAKER

Это был бы самый стандартный файтинг, если бы не возможность создать своего собственного, единственного и неповторимого персонажа...

Платформа: Playstation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Ascii Entertainment
Разработчик: **Ascii**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.ascii.co.jp**

Наверное, не существует такого человека, который, играя в какую-нибудь игру, будь то файтинг, RPG, стратегия или что-то другое, не ставил бы себя, хоть на секунду, на место разработчиков и не задумывался о том, что бы получилось из игры, если бы можно было приложить к ней руку (очень сильно приложить). Нет, наверное, человека, который ради интереса не захотел бы сделать в игре своего собственного персонажа, Вряд ли найдется любитель файтингов, который не хотел бы «столкнуть» лоб ко лбу бойцов из самых различных драк.

Понимая наклонности игроков к изобретению собственных героев, и не только их, а и вообще чего-то своего, широко известная в узких кругах фирма Ascii Entertainment выпускает в своем роде революционную игру **Fighter Maker**. Что это такое? **Fighter Maker** это файтинг с пятнадцатью персонажами и пятнадцатью стилями боя, со своими боссами и всеми полагающимися по этому поводу нюансами. Это был бы самый стандартный файтинг, если бы не возможность создания своего собственного, единственного и неповторимого (можно не единственного и вполне повторимого — это разрешается) персонажа сохраните его на карточке памяти и — в бой. Функции, обещаемые Nintendo для 64DD на Playstation! Как это прекрасно: бой, где встречаются Ken из Street Fighter и Cage из Mortal Kombat, или Vasya Sidorov из ПТУ № 666 и Jin из Tekken 3. Мечта любого игрока в действии! Вы сможете задать такие параметры, как цвет волос и прическа, цвет кожи, внешность персонажа, его приемы, из уже существующих систем боя могут быть выбраны любые системы защиты, блоки и даже комбо, а также задний план!





Есть, правда, один момент: в **Fighter Maker** нашли свое отражение в основном комбо и удары из Tekken 3, и это делает стиль ведения боя бойцов **FM** очень похожим на стиль текkеновцев. Нельзя сказать, что это плохо — это прекрасно, но мы все-таки (я уж точно) сторонники оригинальной продукции, а так из-за этого она ощутимо страдает.

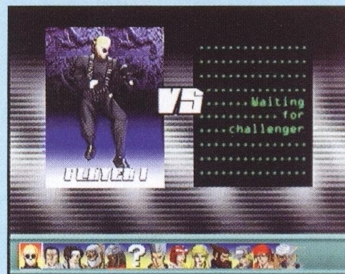


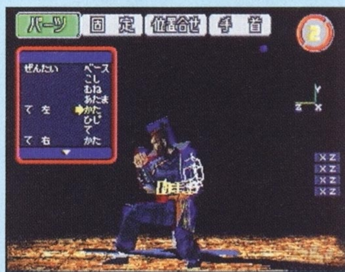
Ascii уверена, что создавать персонажи будет весьма и весьма легко, что сделает игру более привлекательной для широких слоев игровой общественности.

Fighter Maker появится в Японии в конце июня, а на Западе — где-то осенью, и я уверен, что это именно та игра, которую стоит ждать с нетерпением. Если разработчики реализуют свои задачи на должном уровне, то мы получим во многом революционный продукт, который, без всяких сомнений, войдет в историю видеоигр и займет там свое законное место. Лично я не могу удержаться от того, чтобы не похвалить **FM** еще разок. Просто пофантазируйте, кого вы сможете понасоздавать в игре, по сути сделать свой файтинг, внести в него всех тех бойцов, каких только заблагороссудится. Себя любимого сгенерировать, в конце концов. Человека, которому пришла в голову идея о создании такого, надо на руках носить лишь за идею! Кто знает, как все это будет реализовано, когда игра будет закончена, но, тем не менее, **FM**, может быть, ознаменует новую эру в данном жанре. И последуют за творением Ascii бесчисленные клоны, как в свое время за Street Fighter и Virtua Fighter. Кто знает?

СИ









Александр ЩЕРБАКОВ

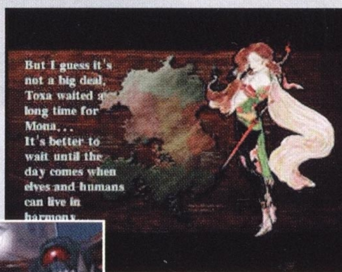
KARTIA

PS

Kartia, наверное, посмотреть будет весьма интересно.

Фирму Atlus, известную по таким играм, как Lunacy и Persona, последнее время что-то разобрало на игры в жанре тактических RPG. Уже выпущены Ogre Battle и Tactics Ogre, но Atlus все не угомонится (видно, лавры FF Tactics не дают спать спокойно) и собирается выпустить еще одну игру этого типа — **Kartia**.

Платформа: **Playstation**
Жанр: RPG/стратегия
Издатель: Atlus
Разработчик: **Atlus**
Дата выхода:
Интернет: **www.atlus.com**





Вы попадаете в некую фэнтезийную местность, где и будете проводить время в пошаговых битвах с врагами. Конкретно о сюжетной линии неизвестно пока ничего. Управление войском в **Kartia** будет очень похожим на управление в FF Tactics, но с некоторыми отличиями (интересно, с какими).

Из ряда остальных пошаговых стратегий такого плана эту игру выделяет то, что вы сможете изменять ландшафт во время битвы. К примеру, особое заклинание сможет «приподнять» земной покров и позволит вам перейти на другую сторону поля боя. У вас даже будет возможность таким образом заманить врага в ловушку. Конечно же, будут доступны и другие виды заклинаний, выглядящие очень впечатляюще.

Заставки в игре выполнены на высочайшем уровне, чего раньше не было в играх от Atlus. Вращающаяся камера позволяет вам рассмотреть сражение под любым углом, как в FF Tactics и Vandal-Hearts. Обещана также хорошая проработка персонажей, их дизайн должен быть, по уверениям разработчиков, уникальным. Короче, люди из Atlus от скромности не помрут.

Вывод: нас ожидает очередная тактическая ролевушка, так как этот жанр сейчас, похоже, входит в моду. Тем не менее, **Kartia** игра неплохая, и если вам уже поднадоели баталии в FF Tactics, Vandal-Hearts и прочих, то эта игра вам вполне подойдет. Может быть, она даже переплюнет своих предшественников, хотя это и сомнительно, так как Atlus пока ничем особым похвастаться не может, разве что тем, что очень любит выкидывать на рынок продукты на волне успеха других компаний (таких, как Square, например).Но все же, несмотря на это, на **Kartia**, наверное, посмотреть будет весьма интересно.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

EXTREME-G 2

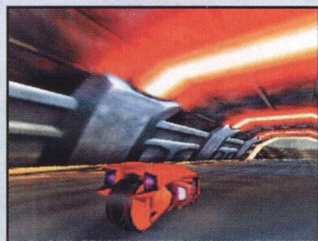
N64

Оригинальности, конечно же, ни на грош, прибавится ли интересность — сказать трудно...

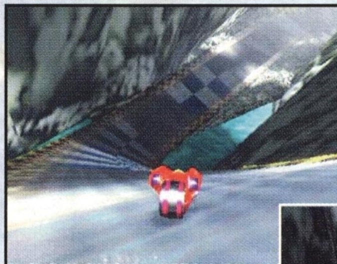
Много ли вы знаете футуристических гонок? А много ли из них вышло для Nintendo 64? На данный момент лишь одинокая **Extreme-G**, клон Wipeout`a, не заслуживающий особого внимания. Вообще, я свою точку зрения не хочу никому навязывать, тем более, что эта игра многим нравится.

Платформа: **Nintendo 64**
Жанр: гонки
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Probe**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.acclaim.com**

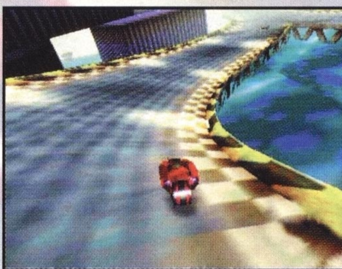
Главной бедой Acclaim`овского творения была, безусловно, оригинальность. Но это еще полбеды. Вроде бы яркая, красочная картинка на большой скорости буквально сливалась в бурую кашу. Вся игра выглядела какой-то тусклой и в чем-то весьма однообразной и, несмотря на неплохую скорость, довольно-таки занудной и скучной. По этому поводу один мой друг сказал, и я с ним полностью солидарен, что в **EG** существует всего две скорости: слишком большая и слишком маленькая, и ни на одной из них не избежать столкновения со стеной. Возможно, у кого-то существует другое мнение об этой игре. Что ж, как говорится: на вкус и цвет...



Теперь Acclaim решила исправить ошибки прошлого, и уже к лету Probe готовит продолжение — **Extreme-G 2**. Но на этот раз у детища Probe и Acclaim появятся конкуренты, так как на эту же платформу скоро должны выйти такие вещи, как F-Zero X и Wipeout 64. И еще неизвестно, сможет ли **EG 2** выдержать с ними конкуренцию.



Игра будет занимать 128-мегабитный картридж (то бишь 16 мегабайт), что в два раза больше, чем размер прошлогодних гонок для Nintendo 64. Нас ждут 32 трассы (надеюсь, не такие однообразные, как в первой части), на этот раз подразделяющиеся на дневные и ночные, что, вероятно, добавит некоторую долю интересности в это творение. Также увеличился парк средств передвижения — теперь их шестнадцать. Добавлено и новое оружие.



Исчезнет туман, что, конечно, прекрасно, «туманные» гонки для Nintendo 64 уже всем надоели. Появятся новые световые эффекты, увеличится обзор, в том смысле, что трассу вы будете видеть на порядок дальше.

Вот, собственно, и все новинки. Оригинальности, конечно же, ни на грош, прибавится ли интересность — сказать трудно, так как информации по **EG 2** не так уж и много. Музыка, скорее всего, останется на том же уровне: хороший, но совсем не запоминающийся рейв.

В заключение я хотел бы сказать, что эта игра выдающейся уж точно не станет. Лучше потратить деньги на F-Zero X. Nintendo уж точно сделает качественную игру (в случае с Acclaim этого с уверенность сказать, увы, нельзя). Игру обещают показать на грядущей выставке E3. Посмотрим, возможно, я ошибаюсь. Надеюсь, что так.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

COLIN MCRAE RALLY

PS PC



Если спросить, лучше ли Colin McRae Rally чем Gran Turismo, то можно ответить — да, правда, не твердо.

Платформа: PC, PS
Жанр: **гонки**
Издатель: Codemasters
Разработчик: **Codemasters**
Дата выхода: осень 98
Интернет:
www.codemaster.com

На этот раз снова гонки. Куда от них деваться? Gran Turismo, Need for Speed III, Motrohead — все это уже пройдено. Теперь настала очередь **Colin McRae Rally**. Почему **Colin McRae**? Да потому, что это очень известное имя среди любителей и профессионалов автомобильного спорта. Кстати, на презентации игры его не было. Как раз днем раньше он выиграл Corsica Rally и, наверное, не смог встать утром после вечеринки в его честь.

На данный момент игра уже вышла на PS и готовится к выходу на PC. Сама она намного похожа на Need for Speed III, Gran Turismo и V-Rally одновременно. Единственное что — это то, что все трассы покрыты всем чем угодно, кроме асфальта. На научном языке это называется off-road. Так что придется поездить по грязи, по гравию, по снегу и даже по песку. Что из этого выйдет, подумайте сами.

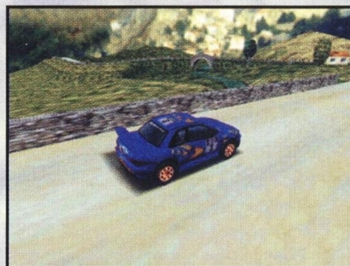


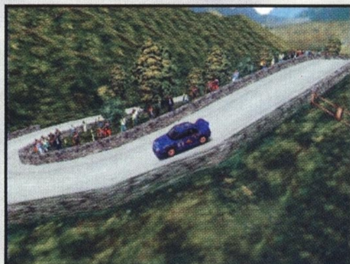


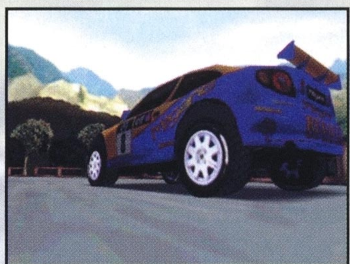


На первый взгляд, игра впечатляет. Высокое разрешение и частота кадров, да и движок свое дело делает. Кстати, о движке. Ранняя его версия применялась в игре TOCA Touring Car Championship. Codemasters его доработали и внедрили. В результате графика стала на порядок выше. Видимость трассы стала намного дальше, иногда ее можно увидеть на несколько километров вперед. Стало больше видов камеры, да и, вообще, улучшилась четкость объектов. Сами машины сделаны по оригинальному образцу. На каждую ушло примерно по 450 полигонов, а текстуры были получены при помощи лазерного сканирования точностью до 0,025 мм.

Помните «старые» гонки? Ваша трасса представляла собой коридор. Можно было заехать только на обочину, да и то чуть-чуть. Сейчас же можно делать все, что только душа пожелает. Можно повернуть куда угодно, можно упасть, можно скинуть своего противника в пропасть, а иногда даже срезать круг. А теперь вспомните Gran Turismo. Помните, как сияли ваши машины на трассе? А какими они приходили к финишу? Так вот в Gran Turismo они передвигались по асфальту, а в **Colin MaRae Rally** все действие происходит на бездорожье, а порой и в грязи. Ну как, видок машины представили? Дальше лучше. А теперь вспомните Carmagedon. Как там выглядела машина к концу гонки? В **Colin McRae Rally** это тоже предусмотрено. Будете много бортоваться, помнете двери или отвалится бампер. От сильных прыжков могут вылететь стекла и погнуться приборная доска. Словом, будет весело проводить различные эксперименты. Конечно, повреждение машины можно отменить, это уж кому как нравится. Касательно вождения, то опять выбор богат. Переднеприводные, заднеприводные и полноприводные, а так же возможность «похимичить» с двигателем, с шинами, подвесками и прочими частями. На дороге все авто держатся довольно правдоподобно и даже управляемо. Это не удивительно. В разработке управления и физики принимал участие сам **Colin McRae** и его брат по команде Nicky Grist. Они же и помогали создавать трассы. В результате игра получилась довольно оригинальная. Codemasters об этом сказали, что **Colin McRae Rally** нельзя сравнивать с чем либо еще, потому что другие гоночные симуляторы (под «другими» подразумеваются Gran Turismo, Need for Speed III, TOCA Touring Car Championship и V-Rally) были аркадными. А настоящая игра — это попытка сделать настоящий симулятор гонки, показать то, что испытывает пилот, сидя в машине. Что ж, слова довольно громкие. Но нельзя сказать, что пустые. Конечно, до настоящих гонок Codemasters не дотянули, но на то есть свои причины. Это недостаточно мощные компьютеры сегодняшних пользователей, да и сам игровой процесс без элементов аркады получился бы довольно скучным и чрезвычайно трудным.



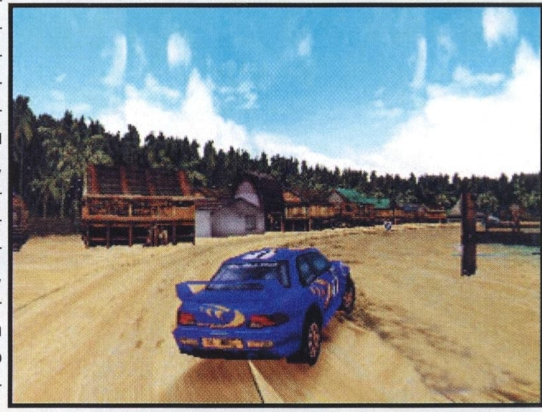




Звук. Сейчас его оценить довольно трудно. Во всех играх он одинаково хорош (звуковые библиотеки ведь общие). Так что его можно определить словом «обычный» или «хороший».

Единственное, что упустили из виду разработчики — это Carier Mode. И из-за этого **Colin McRae Rally** проигрывает Gran Turismo. Трассы доступны. На машины не надо зарабатывать деньги. Это грозит тем, что игра может быстро надоесть. Ну, а остальной набор режимов классический. Поддерживается многопользовательская игра, в том числе посредством разделения экранов.

Тем не менее, если спросить, лучше ли **Colin McRae Rally** чем Gran Turismo, то можно ответить — да, правда, не твердо. Так что дело на сегодня мы имеем с продуктом очень качественным. **СИ**



СТРЯСОГУЗКА

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

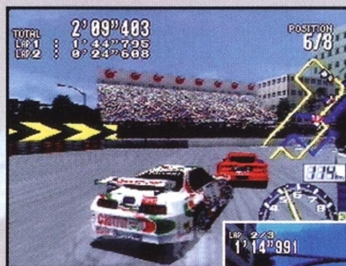
Посмотрим, повторит ли GT 64 ошибки MRC или нет...

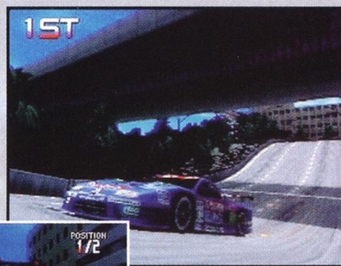
Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Ocean
Разработчик: **Imagineer**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.ocean.co.uk**



Не так уж и давно, порядка года назад, европейское издательство Ocean выпустило на обделенную тогда еще гоночными симуляторами приставку Нинтендо 64 игру Multi Racing Championship, на которую некоторое время возлагали большие надежды и, еще до ее выхода, дружно расхваливали на все лады. Когда же она наконец появилась на прилавках магазинов, то все, кому не лень, также дружно стали ее ругать. Такая вот история.

К чему я это все говорю? Летом должна заявить о своем существовании еще одна гонка от Ocean, разработанная Imageneer, все для той же Нинтендо 64. Данное творение будет носить название **GT 64 Championship Edition**, из которого хоть мало-мальски сведующие в автоспорте люди поймут, что участвовать придется в заездах на автомобилях класса Grand Tourismo. На выбор будут представлены четырнадцать официальных команд данной серии соревнований и полностью лицензированные машины. От настроек ваших средств передвижения будет зависеть очень многое. К примеру, выбор резины повлияет на маневренность вашего автомобиля, на количество заносов на поворотах, а, следовательно, и на сте-





пень его повреждений в случае, если вы в поворот все-таки не впишетесь и куда-нибудь влетите. В **GT 64** будут представлены шестнадцать трасс, разбросанных по всему миру, что весьма много по сравнению с другими гонками для данной консоли. Как и в настоящих гонках, вас ожидают пит-стопы, дозаправки и прочие приятные мелочи (правда, кому как). Обещан режим чемпионата для двух игроков, и это, безусловно, только поднимет интерес к игре.



По сравнению с Multi Racing Championship очень сильно улучшится графика. Трассы будут прекрасно детализованы, во многом благодаря прекрасным световым эффектам. Пропадет и туман (это стало уже хорошим правилом у разработчиков), но не на все время: появляться он будет лишь тогда, когда на трассе будут наблюдаться соответствующие погодные условия.

В общем, посмотрим, повторит ли **GT 64** ошибки MRC или нет. Понадеемся, что Ocean и Imagineer учтут все то, что от них требуется, и выпустят неплохой конкурентноспособный продукт.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

JET FORCE GEMINI

Думается, что для Nintendo 64 эта игра окажется как нельзя кстати.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **стрелялка**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Rare**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.rareware.com

Сделать хороший шутер невероятно сложно. Ведь вне всякой зависимости от того, что там сделаешь, игра так шутером и останется. Обычно такие игры делают разработчики, которые на все сто процентов уверены в успехе и могут реализовать какие-то оригинальные, неожиданные особенности, которые будут отличать продукт от остальных представителей этого жанра. В противном случае легко спрогнозировать неуспех проекта. Однако, если за дело взялась Rare, то нам можно спрогнозировать только огромное удовольствие, которое мы получим от их создаваемого творения под названием Jet Force Gemini.

Итак, три героя — Juno, Vela и собака по кличке Lupus. Каждый из них обладает уникальными способностями и различными характеристиками. В процессе игры существует возможность по своему усмотрению в нужное время переключаться между ними. Сами





разработчики говорят, что переключение между персонажами в игровом процессе играет огромную роль — чтобы пройти совершенно непроходимое на первый взгляд место, достаточно объединить в нужной последовательности усилия всех героев. Сражаться же им предстоит против очередного негодяя, который поставил своей целью подчинить себе весь мир. Зовут его Mizar, а опасным вашего противника делают орды его подчиненных — первоклассных бойцов.

Обещаются также запутанные уровни, огромное количество секретных территорий, многочисленные забавные головоломки. Но, конечно же, самым интересным представляется графическое решение — вид от третьего лица, полная трехмерность и, разумеется, полная свобода передвижения. Думается, что для Nintendo 64 эта игра окажется как нельзя кстати.

СИ



Дмитрий **ЭСТРИН**

FINAL FANTASY VIII

Надеюсь, что Square нас не разочарует.

Платформа: PlayStation
Жанр: **RPG**
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: **Square**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.square.co.jp**



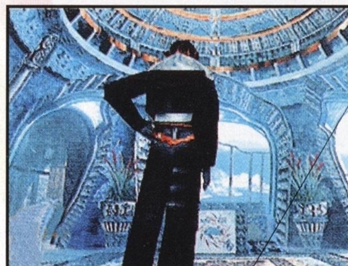
Square выходит на тропу войны, и после серии неудачных попыток расширить ассортимент своей продукции, снова возвращается к своим истокам, к игре из суперпопулярной серии Final Fantasy. Это событие, которого несомненно ждало большинство фанатов Square, порадовало многих, включая и нас. И когда мы увидели первые картинки из вступительного ролика к игре, мы просто все без исключения были готовы отдать последнее, чтобы только как можно быстрее получить в свою коллекцию этот потенциальный мегахит.

Однако наш восторг немного поутих, как только до нас дошли сведения о всех основных деталях проекта. Тем не менее, игру мы с нетерпением продолжаем ждать и будем надеяться, что Square в этот раз не обманет наших ожиданий.

Итак, действие восьмой части знаменитой серии RPG, разработкой которой сегодня занимается новое отделение Square, расположенное на Гавайях, будет происходить в далеком будущем. Или, по крайней мере, уже не в тех сказочных «средневековых» мирах, в которых происходили события практически всех предыдущих частей этой серии. Вместо них на сцену выходят картины похожего на наш, но все-таки очень далекого мира, в котором мирно уживаются мечи и огнестрельное оружие, магия и боевые корабли, непрекращающаяся война и... любовь, которая станет основной темой этой многообещающей RPG на пяти дисках от одного из самых лучших разработчиков ролевых игр в мире.

Главными же отличиями **Final Fantasy VIII** от предыдущей игры в этой серии станет графика, дизайн персонажей и, собственно говоря, ее история. Начнем с того, что все герои в этой игре теперь полностью лишились своего типичного японского вида. Теперь они стали действительно похожи на людей с правильными пропорциями и нормальным размером глаз. Кроме этого, все персонажи

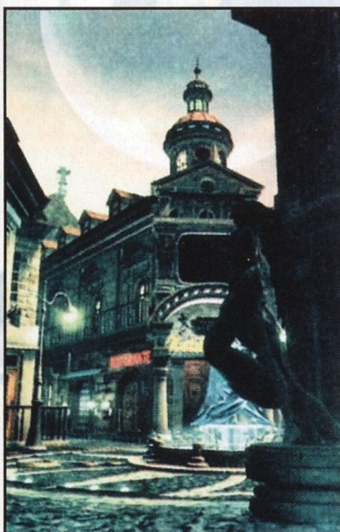




игры, включая врагов, теперь покрыты высококачественными текстурами, что сделало их вид еще более правдоподобным. И даже во время битв наши герои останутся все такими же детализованными, как в фильмовых заставках и во время прогулок по миру. Также в этот раз Square решила отказаться еще от одной условности, которая встречалась во всех ее предыдущих играх. Теперь во время путешествия вам будет видна на экране вся ваша команда, которая будет состоять из четырех человек, а не только ее лидер. Интересным добавлением к стандартной формуле Final Fantasy станет включение в игру более 20 различных персонажей, наделенных различными способностями. И в этот раз Square обещает нам, что по своей продолжительности данной игре не будет равных. По слухам, ее разработчикам было дано задание создать такую игру, которая бы длилась не менее 80 часов. Кстати говоря, об этой игре ходит так много слухов, что, возможно, некоторые из них уже успели попасть в эту статью в виде реальных фактов.

На самом же деле, нам пока доподлинно известно только одно: игра в своей основе практически ничем не будет отличаться от всех предыдущих игр компании, и это не может не расстроить тех, кто ждет от Square чего-нибудь действительно нового. В данной игре вновь будет использована красивая, но по своей сути тупиковая технология, при которой на статичный задний план накладываются полигонные обьекты. Это, несомненно, делает игру очень красивой, но, одновременно с этим, превращает путешествия по ее миру в занятие не из самых приятных. Также нам стало уже известно, что ни система боев, ни система применения магии, не претерпят каких-либо кардинальных изменений. Таким образом, при всей своей красе, **Final Fantasy VIII** может легко скатиться в категорию типичных продолжений, в которых все изменения заканчиваются на новой истории и новых персонажах. Но если эта история будет на уровне FF3, то жаловаться мы особо не будем, так что подождем пока с выводами.

Официальная премьера игры состоялась в середине мая этого года, и на ней было обьявлено, что данная игра поступит в продажу уже в конце этого года, при всем при том, что ее разработка пока находится в самой начальной стадии. Тем не менее, уже в середине июля нам будет доступна демоверсия этой игры, которая будет продаваться в комплекте с интересной бродилкой Brave Fencer Musashiden. Не знаю, насколько хорош будет этот ответ Square на Zelda от Nintendo, однако продажи у него будут явно на уровне суперхита, настолько стала популярна сегодня торговая марка Final Fantasy. Так что будем ждать выхода этого злополучного демо-ролика, а затем вновь вернемся к освещению поставленной здесь проблемы. Надеюсь, что Square нас не разочарует. **СИ**









Борис **РОМАНОВ**



WORLD

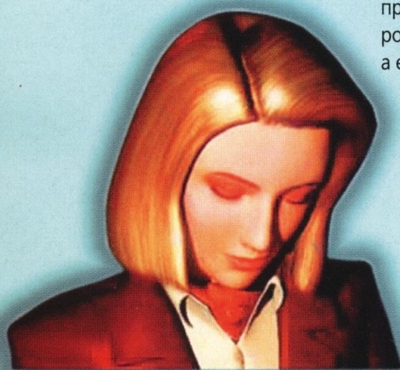




D2

D2 уготована честь стать одной из самых популярных игр в Японии...

Платформа: Dreamcast
Жанр: **приключение**
Издатель: WARP/Sega
Разработчик: **WARP**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.warp-jp.com**



Представьте себе такую ситуацию. Российский разработчик «X» решил представить свою новую игру «Y». Для этого он снимает зал на 5000 человек и сообщает об этом в прессе. Наступает день премьеры, и вместо обещанных пяти тысяч зрителей в зал приходит в полтора раза больше народа, и все они покорно ждут начала представления. Оно немного задерживается, и тогда вся толпа начинает скандировать имя разработчика и просить его выйти на сцену. Спустя полчаса презентация, наконец, начинается, и публике удается увидеть лишь вступительный ролик да и пару минут реальной игры, которая постоянно глючит и норовит зависнуть. Тем не менее, народ не расходится и продолжает смотреть это шоу, в котором главным остается совсем не игра, а ее создатель. После окончания «спектакля» все с радостью расходятся по домам и рассказывают своим друзьям о том, как все это было круто. Согласитесь, такое у нас в России пока невозможно представить. В Японии же все по другому, и одному из самых популярных и скандальных дизайнеров в мире, мастеру саморекламы и «певцу авангарда» Kenji Eno это запросто удалось. Ведь именно так он и представил свое последнее творенье, трехмерное приключение **D2** для игровой системы Dreamcast.



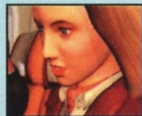




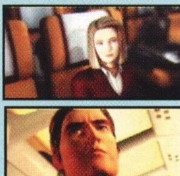
Но, кроме японцев, это шоу через Интернет смогли посмотреть вживую и все остальные жители планеты. К сожалению, современные возможности связи так и не смогли передать изображения приемлемого качества, а те картинки, которые удалось снять во время показа игры, вряд ли смогут показать вам все то, на что будет похожа эта игра в действительности. Но одно можно уже сказать точно: **D2** уготована честь стать одной из самых популярных игр в Японии конца этого года.

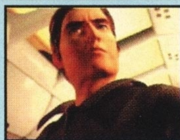
Для начала несколько уточнений. Год назад, если вы помните, тот же самый дизайнер уже успел показать игру **D2** на так и не родившуюся приставку M2. В то время она представляла собой потрясающее по графике приключение молодого приемного сына Дракулы по замку своего отца в поисках разгадки своего появления в этом средневековом мире. Дизайн игры был феноменальным, с великолепными текстурами, потрясающим подбором цветов и живым освещением. И когда до нас донесся слух о том, что он решил ее перенести на новую платформу от Sega, мы были с радостью готовы увидеть все то же самое, но только с более качественной графикой. Однако подлый Kenji Eno обманул наши ожидания и представил на суд зрителей совершенно иную игру. Мы сначала расстроились и долгое время не могли привыкнуть к ее новому виду и сюжету. Тем не менее, всем остальным журналистам игра почему-то очень понравилась, и мы решили пока подождать с окончательными выводами до прояснения ситуации.

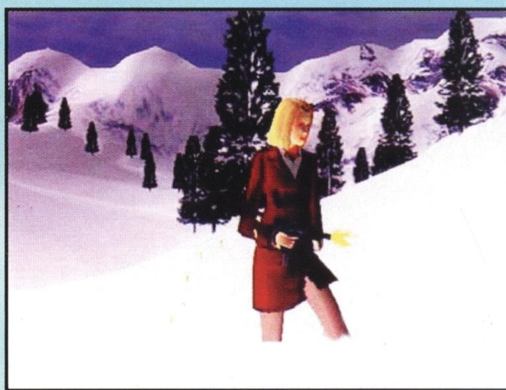






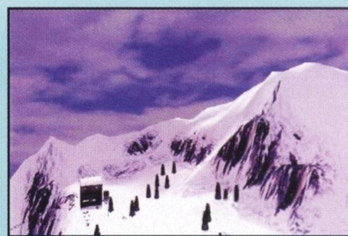






А пока, смотрите на эти некачественные картинки и читайте о том, что обещает нам предложить Kenji Eno в своем новом проекте.

Итак, для начала коснемся графики. Как вы можете заметить (или не заметить) по скриншотам, все действие игры происходит в заснеженных горах, причем,воссозданных до предела реалистично. Снег выглядит как снег, на деревьях растут полигональные листочки и даже снежинки являются полноценными трехмерными обьектами. На экране вы не заметите даже малейшего намека на туман, а доступный для обзора пейзаж растягивается до самого горизонта. Все обьекты в игре реалистично освещены солнечным светом, и каждый из них отбрасывает «живую» тень. Самой же трудной задачей, над которой сейчас бьется дизайнер, стало воссоздание в игре настоящего «снежного мира» и самой живой природы. На каждый одушевленный обьект Kenji Eno отвел около 5000 полигонов, причем из них более 2000 (в 2 раза больше, чем отведено на реализацию всего персонажа в любой современной драке на приставках) использовались для моделирования и оживления лица. Это означает, что в самой игре персонажи своими движениями теперь смогут выражать сложнейшие эмоции, которые ранее было просто невозможно передать. Слезы, смех, испуг — в общем, все, на что мы способны в жизни и чем ранее так гордился кинематограф, будет присутствовать в этой интересной игре, таким образом все более приближая ее к настоящему интерактивному кинороману. И чтобы полностью погрузить игроков в этот холодный и враждебный мир, дизайнер обещает создать его с максимальной степенью детализации, которую пока, к сожалению, не особо видно. Тем не менее, уже сегодня **D2** идет на высоком разрешении, выводит на экран около одного миллиона полигонов в секунду, при всем при этом сохраняя высокую скорость (60 кадров в секунду). На данный момент мы не смогли в игре заметить особого разнообразия текстур, но если вспомнить предыдущую версию **D2**, которая разрабатывалась на гораздо менее мощную консоль, можно будет сделать вывод, что в финальном продукте это будет исправлено.





Само же действие игры будет происходить не только на природе, но и в закрытых помещениях, которых мы пока не видели. Однако основные события все-таки будут происходить на открытой местности. Что же касается игрового процесса, то по своей сути **D2** будет представлять собой очередной ужастик в стиле Resident Evil или Parasite Eve, только в полностью трехмерном мире. Интересной новинкой в игровом процессе станет некий налет классической японской RPG, который будет присутствовать в этом продукте. Так, к примеру, гулять по миру вы будете с видом от третьего лица, а когда на вас нападут монстры, перспектива игры поменяется на вид из глаз, и вам придется расстреливать мутантов буквально так же, как если бы вы с ними встретились в реальной жизни. Приплюсуйте к этому обещанную разработчиками полную драматизма историю, соответствующее звуковое оформление и, опять же, потрясающую графику, и мы получим типичный японский хит конца 90-х годов.

К сожалению, на данной стадии разработки эта версия **D2** не смогла разжечь в нас такого же интереса, какой испытывают к ней сегодня в стране Восходящего Солнца. Тем не менее, как только мы получим более качественные снимки и более детальную информацию об этом продукте, мы обещаем вновь вернуться к данному интригующему проекту от одного из самых культовых японских дизайнеров современности.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

PSYBADEK

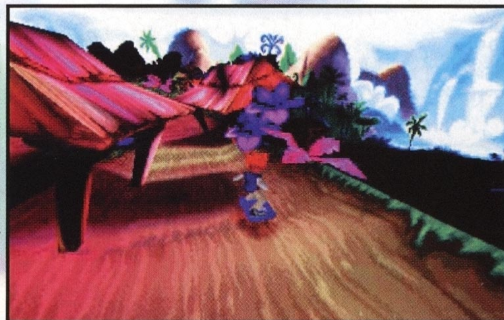
В общем, советую вам взять эту игру себе на заметку...

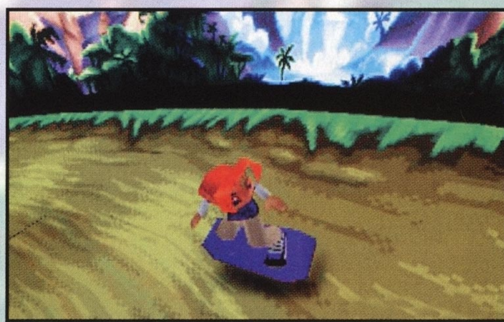
Платформа: PlayStation
Жанр: **Гонка/приключение**
Издатель: Psygnosis
Разработчик:
Psygnosis Liverpool
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.psygnosis.com

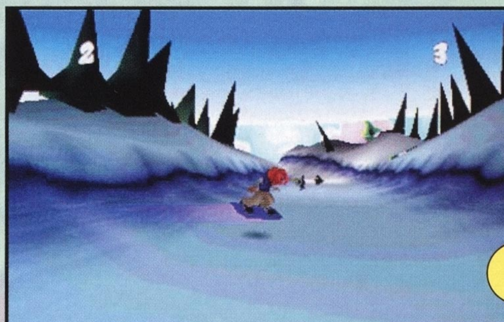
Впервые об этой странной игре от разработчиков знаменитой гонки Wipeout мы услышали ровно год назад. В то время особой моды на сноубординг не было, и **Psybadek**, несмотря на все свои видимые недостатки, показался нам очень заманчивым и неординарным проектом. Одним словом, его появления мы действительно ждали. Но что-то у Psygnosis не сложилось, и игру отложили в долгий ящик. Это показалось нам очень странным, так как данное издательство никогда не отличалось особым вниманием к качеству своей продукции, выпуская любую ерунду(вспомните City of Lost Children или Rascal), лишь бы графика в ней была на высоте. Теперь, кажется, нам стало понятно, почему все-таки эту игру отложили. Как выяснилось, ее оригинальная команда разработчиков решила переключить свое внимание на другие проекты, такие, как, скажем, Colony Wars, тогда как заканчивать **Psybadek** пришлось одной из рядовых студий Psygnosis. И, тем не менее, в нас еще теплится надежда, что данный проект все-таки не окажется очередным Rascal'ом и станет достойным продолжателем дела легендарного Wipeout, только теперь на сноубордах.



Итак, в этой игре издательство Psygnosis обещает сделать практически невозможное, а именно — объединить гонку и трехмерное приключение. Нельзя сказать, что этого раньше никто не пытался сделать, однако для Psygnosis это будет первой попыткой. Начнем с того, что по заверениям издательства, в этой игре разработке персонажей будет уделена львиная доля внимания. Главными же героями **Psybadek** будут два прояпоненных подростка по имени Xako и Mia, которые наделены своим собственным, неповторимым характером и набором движений. Путешествовать же они будут по четырем красочным мирам(пустыня, подземелье, горы и джунгли), которые, в свою очередь, будут поделены на многочисленные зоны. Некоторые из них похожи на обычные гоночные трассы, а другие будут представлять собой полноценные трехмерные уровни, на которых вы сможете путешествовать в любом направлении. Целью прохождения каждого из миров станет спасение своих друзей из рук злодеев. Выполнив эту нехитрую миссию, вы получите в свое распоряжение новую доску и новые возможности. Сами доски, не в пример обычным, будут иметь возможность парить над землей, а для уничтожения врагов вам будет доступно различное оружие, что еще больше приблизит **Psybadek** к своему предшественнику в лице Wipeout. С другой стороны, данная игра, скорее всего, напомнит знатокам совсем другое нестандартное произведение, а именно сеговский Nights. Здесь также в ваше распоряжение попадают два подростка разного пола, которые, совершая различные трюки, проходят уровень за уровнем, паря над землей. Здесь также прохождение идет на время, а результат ваших действий напрямую зависит от проделанных вами трюков. Но в любом случае и Wipeout, и Nights сумели в свое время достигнуть абсолютного совершенства в своих поджанрах, поэтому от их объединения в один продукт выиграют буквально все.









К сожалению, после ознакомления с рабочей версией этой игры нам пришлось признать, что не все пока в ней настолько хорошо, как хотелось бы. Xako и Mia пока выглядят невыразительно и не тянут на полноценных героев. Все уровни достаточно красочны и разнообразны, но все равно пока отстают от стандартов Wipeout или Nights. Графически игра выглядит пока прилично, но не более того. Все в ней движется достаточно быстро, однако низкое разрешение и упрощенный, практически минималистский дизайн трасс, портят общее впечатление. Быть может, здесь сказывается тот факт, что Psybadek должен был выйти еще полгода назад, когда гонки на сноубордах на PS не отличались особым количеством и качеством, но, тем не менее, этот факт от критики ее не спасает. В любом случае, реально судить здесь пока не о чем, так что лучше дождемся выхода игры или хотя бы ее играбельной демки. А пока, единственное, что мы можем сказать, так это то, что у **Psybadek** все еще есть шанс стать той игрой, которая заставит нас снова поверить в Psygnosis. В ней определенно присутствует полюбившийся многим стиль, которым знаменита эта компания, игровая концепция **Psybadek** все еще является довольно интересной и по настоящему свежей. Одним словом, этот проект все еще можно назвать перспективным и ожидаемым, даже несмотря на то, что в последнее время Psygnosis смог изрядно подмочить себе репутацию выпуском просто откровенно позорной продукции. В общем, советую вам взять эту игру себе на заметку и надеяться, что из нее в конце концов получится что-нибудь на уровне тех игр, которые ее породили.

СИ

Борис РОМАНОВ

CRASH BANDICOOT 3

PS

Рыжий бандикут выходит на тропу войны, и, вполне возможно, в последний раз на Playstation...

Платформа: Playstation
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: SCEE
Разработчик: **Naughty Dog/Universal Interactive Studios**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.scee.com**

Практически у каждой игровой есть свой талисманчик, такой, например, как Mario у Nintendo или Sonic у Sega. Компания Sony, выйдя на рынок игровых консолей, занялась поисками такого талисманчика для своей Playstation. И вскоре он нашелся. Нашелся в виде рыжего бандикута, главного героя игры от Naughty Dog. Так появился на свет Crash Bandicoot, полюбившийся многим. Позже вышел Crash Bandicoot 2, а вот теперь, летом 1998, явит себя свету Crash Bandicoot.

Главным негодяем, в очередной раз, выступает Доктор Neo Cortex, выяснивший для себя, что путь к победе лежит через создание машины времени. Так как сконструировать ее — дело пустяковое, то Cortex этим вплотную и занялся. А что это значит? Это означает, что для того, чтобы предотвратить коварные замыслы доктора,





Крэшу придется совершить путешествие во времени и попасть в древний Египет, Рим, Средневековую Англию и даже в затонувшую Атлантиду!

Среда в **Crash 3** теперь станет более интерактивной, а сам главный герой получит в свое распоряжение новые возможности. К примеру, как вы смотрите на стрельбу из базуки, заряженной яблоками, да еще и с лазерным прицелом?

Crash 3 не будет использовать «движок» своего предшественника (как сейчас зачастую любят делать), так как программисты из Naughty Dog не поленились сделать новый. И это радует.

Рыжий бандикут выходит на тропу войны, и, вполне возможно, в последний раз на Playstation (приставочка-то старая). Невольно напрашиваются, у меня по крайней мере, ассоциации с Donkey Kong Country, еще одной платформенной бродилкой, клоном которой первый Crash и являлся. Три части DKC на SNES, три части Crash на Playstation... В обоих случаях игры с цифрой 3 в названии выходят уже тогда, когда платформе предрекают кончину. Что же, наверное, **Crash 3**, как и в свое время DKC 3, не станет чем-то особенным, но своего поклонника, безусловно, найдет.

СИ

Страна Игр **июль** 1998

Александр **ЩЕРБАКОВ**

SYPHON FILTER

PS

Как чертик из табакерки, выпрыгивает еще одна «шпионская» игрушка с весьма и весьма интересным названием Syphon Filter.

Платформа: Playstation
Жанр: **action/приключение**
Издатель: SCEE
Разработчик: **SISA**
Дата выхода:
Интернет:
www.playstation.com

Успех GoldenEye 007 вдохновил многих разработчиков на создание «шпионских» игр, и вот мы уже ждем Mission: Impossible, который уже неизвестно сколько раз откладывался, и в будущем — приключения Джеймса Бонда в Tomorrow Never Dies. И тут, как чертик из табакерки, выпрыгивает еще одна «шпионская» игрушка с весьма и весьма интересным названием **Syphon Filter**. Как ни странно, название не просто звучит прикольно, но и имеет отношение к сюжету игры.

Вам предстоит «влезть в шкуру» некоего Габриэля Логана (Gabriel Logan), главы секретной антитеррористической группы. Логан должен предотвратить страшную биологическую катастрофу: выброс в атмосферу вируса **Syphon Filter** (какой ужас!). Чем он страшен (кроме названия) и зачем экологическим террористам понадобилось подложить миру такую свинью, на данный момент пока неизвестно. Узнаем, когда **Syphon Filter** (в смысле игра, а не вирус) появится. А появится он, кстати, этим летом.



Разработчики обещают игрокам веселую жизнь, в виде действительно умных врагов (ну вот, и Sony туда же, обязательно надо это пообещать!). Арсенал главного героя будет весьма разнообразным, что безусловно поможет ему в его благородном деле. Борьба с террористами будет протекать на 7 больших этапах, включающих в себя 16 уровней и 4 босса. Вот так.

Игра уже весьма скоро выйдет в свет, так что посмотрим, что для нас на этот раз приготовила Sony Interactive Studios of America.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

PS

SPYRO THE DRAGON

Эта игрушка обещает быть очень неплохой...

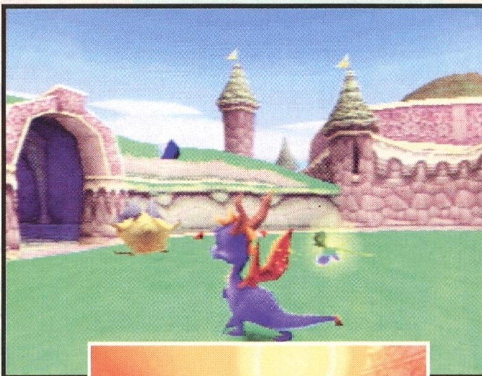
Платформа: Playstation
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: SCEE
Разработчик:
Insomniac/Universal Interactive Studios
Дата выхода: зима 1998
Интернет:
www.playstation.com



Как вы относитесь к драконам? Я —хорошо. Нет, я не имею ввиду огромных крылатых огнедышащих рептилий, жаждущих лишь золота. Я говорю о добрых драконах волшебной страны, в которой обитает маленький драконенок Спайро (Spyro) — герой обещаемой к сентябрю игры **Spyro the Dragon**.

Так уж получилось, что случилось у Спайро большое несчастье — злобный и гадкий Gnorc the Gnasty украл всю его семью. И мало того что украл, но и превратил их в статуи из кристаллов. Теперь нашему знакомому драконенку придется искать своих родственничков, имевших неосторожность быть украденными, расколдовать их, а после показать гнусному Gnorc the Gnasty, кто в роте сержант.

Игра, как обычно это бывает в «бродилках», будет поделена на уровни, количеством 36 штук (это не считая бонусов). Что касается драконов, их будет 120 экземпляров, которые, помимо всего прочего, будут еще и служить точками, где можно сохраниться. Вобщем, семейка у нашего дракона неслабая. Освобождение родичей из плена будет происходить посредством прикосновения к статуе (плохо их Gnorc заколдовал), после чего радостный освобожденый вспорхнет в небеса, вполне возможно предварительно дав какой-нибудь совет.







Различные призы выдавать Спайро будут второстепенные персонажи. К примеру, такую вещь, как невидимость, дракоша получит от броненосца (зверек такой есть, если кто не знает), а приостановку времени — от эльфа. Причем, все это вам покажут в виде красивого мультика.

Крис Диринг (Chris Deering) — президент Sony Computer Entertainment, сказал, что **Spyro the Dragon** будет одной из самых заметных игр этого Рождества, и, я полагаю, у нас есть основания этому верить. Эта детская игрушка обещает быть очень неплохой и весьма качественной.

СИ

Страна Игр **ИЮЛЬ** 1998

Александр **ЩЕРБАКОВ**

PS

COOL BOARDERS 3

Cool Boarders 3 перплюнет своих предшественников, хотя бы графически...

Платформа: Playstation
Жанр:
симулятор сноубординга
Издатель: SCEE
Разработчик: **Idol Minds/989**
Дата выхода: декабрь 1998
Интернет: **www.scee.com**

Компании Idol Minds и Sony Interactive Studios of America недавно анонсировали выход продолжения довольно-таки популярной серии игр Cool Boarders. **Cool Boarders 3** использует новый и, как говорят, весьма неплохой «движок», позволяющий действительно почувствовать себя сьезжающим на доске с крутой горки. Вообще игры-симуляторы сноубординга можно пересчитать по пальцам, так что, как и почти любая игра редкого жанра (или поджанра), **Cool Boarders 3** будет выделяться из серой массы игр для Playstation. Хотя, с другой стороны, три схожих симулятора сьезжания с горки, да еще все с названием Cool Boarders — не слишком ли много для одной консоли?





Безусловно, **Cool Boarders 3** переплюнет своих предшественников, хотя бы графически (новый движок все-таки), но сможет ли она привнести что-нибудь действительно новое? Будем считать.



Итак, на выбор будут представлены 20 сноубордистов и 10 досок для катания. Вас ожидают 36 различных «трасс» (если так можно выразиться), выполненных с невиданной для предыдущих игр серии реализмом. Также вас ожидают шесть видов соревнований, например, таких, как слалом. Попутно можно и повыполнять различные трюки, количество которых увеличилось.

Огромный интерес представляет и многопользовательский режим. Максимальное же количество игроков будет достигать восьми, при условии использования соответствующих прибамбасов (таких как Multi Tap). А режим Split Screen, более близкий нашему народу, позволит вдоволь покататься вдвоем.

Вот, по-видимому, и все. Будем ждать к декабрю хорошее продолжение хорошей игры. На этом и закончим.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

UNREAL

PC

В Unreal есть сюжет. Вот только определить то место, где заканчивается игра и начинается сюжет, и наоборот, почти невозможно — до такой степени они взаимосвязаны.

Платформа: PC
Жанр: **3D-Action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Epic Megagames**
Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb, Win'95
Интернет: **www.gtinteractive.com**

Достоинства: Невероятная по красоте графика, великолепные уровни, явное присутствие интеллекта у компьютерных противников, фантастическая атмосфера.

Недостатки: Монстры выглядят не так хорошо, как могли бы. Очень долгое время загрузки сохраненной игры.

Резюме: Не хотелось бы сравнивать с чем-то конкретным, но тем не менее, Unreal на данный момент — лучший из лучших.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

На этот раз **Unreal** вышел. Окончательно и бесповоротно. И в наших руках не беспорядочная beta, а вполне официальная финальная версия игры. И надо сказать, что финальная версия от «беты» отличается очень многим. Прежде всего, бросается в глаза то, что набор недоделанных миссий превратился в очень хорошо составленную линейку уровней, над которыми главенствует развивающийся в процессе сюжет. Да-да, в **Unreal** есть сюжет. Вот только определить то место, где заканчивается игра и начинается сюжет, и наоборот, почти невозможно — до такой степени они взаимосвязаны. Однако лучше упорядочить наше повествование.

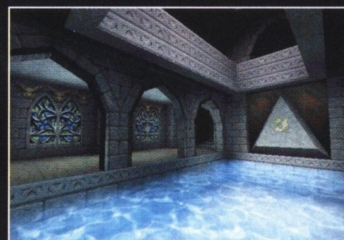
Игра начинается с невероятно красивого вступительного ролика, построенного на графическом движке самого **Unreal**. Уже здесь становится понятно, насколько ваш компьютер удовлетворяет требуемой конфигурации. Однако хотелось бы отметить другое, а именно — необыкновенное качество самого ролика. Вот оно, превосходство графического движка, взятого из самого игрового процесса, над всем прочим!

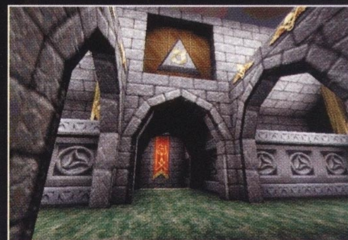
Начиная игру с первого уровня, следует выбрать тип героя, а также очень своеобразную деталь с точки зрения одиночной игры — skin, «шкуру» героя. Впрочем, учитывая то, что в самой игре существует возможность переключаться в вид от третьего лица, ничего странного в этом нет.

Итак, первый уровень. Судя по всему, мы в полуобморочном состоянии лежали на полу. Индикатор здоровья, показывающий, что состояние нашего героя мало чем отличается от трупа, добавляет напряжения. Тем более, что никакого оружия поблизости нет, а драться руками и ногами мы не умеем. В процессе хождения по уровню выясняется, что это космический корабль, выполняющий тюремные функции. Однако, кругом лишь трупы, кровавые ошметки плоти и лужи крови, так что ответить на остальные вопросы некому. За стенами слышатся жуткие вопли и звуки отрываемых рук и ног. Однако, монстров пока не видно. В одном из кресел полулежит человек. С целями проверки его состояния осторожно к нему подходим. Человек подскакивает на месте и издает кошмарный крик. Дрожащими руками снова берем мышку и теперь очень осторожно продолжаем наш путь. За очередной дверью, которая ни за что не хочет открываться, происходит нечто окончательно ужасное. Апокалипсис в миниатюре. Разряды электричества, хлюпанье крови, рев монстра и скрежет когтей. Дверь открывается и... нам в лицо радостно летит оторванная нога, демонстрируя свои незаурядные аэродинамические свойства. Атмосфера застенка в этом помещении подчеркивается нерезким туманом, наверное, паром от внутренностей несчастного, и красноватым освещением. Ужасно! Обращаю ваше внимание на тот факт, что оружия все еще нет. Только в самом конце уровня мы находим какую-то очень футуристическую пушку, испускающую плазменные заряды. И только в самом конце встречаем монстра. Нервы истерзаны, душа ожесточена, но... следующий уровень представляет собой идиллическую картину, которая настраивает нас на миролюбивый лад. Зеленая травка, прозрачная водичка, в голубом небе парят орлы, в маленькой избушке лежит труп... Да, видно рано нам успокаиваться...

Контрасты всего и везде. Много контрастов. Контрасты уровней, настроений, красок, освещения, текстур. Отвращение сменяется восхищением, удивление — ожесточением, почти смелые поступки — почти животными приступами страха. В процессе игры не раз вздрагиваешь от многочисленных неожиданностей — обваливающихся мостов, замаскированных монстров, гигантских комаров, свисающих с потолка кабелей под напряжением... При этом очень невнятно представляешь себе свои цели. Если, скажем, в Quake II достаточно было следовать точным указаниям свыше, то в **Unreal** указаний, как таковых, вообще нет. Делай что хочешь, в твоих руках целый мир. Именно поэтому приходится часто шевелить мозгами, одной пушки здесь явно нехватает.

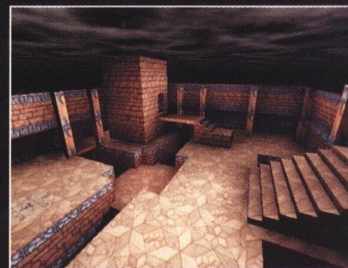












Впрочем, кроме оружия можно собирать всевозможные полезные предметы. Среди них следовало бы отметить маленький карманный переводчик. К сожалению, переводимые сообщения рассчитаны на то, что вы уже должны все знать, и из-за провалов в памяти нашего главного героя приходится их расшифровывать. Если аккуратно делать это в процессе всей игры, то все понемногу начинает проясняться.

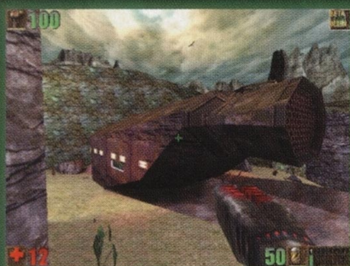
Однако, кроме электронного переводчика вам помогают и четверорукие гуманоиды, надо полагать, представители цивилизованной жизни планеты. Эти существа указывают нам правильный путь, мановением четырех рук открывают секретные места. Поэтому становится особенно грустно, когда видишь их распятыми на крестах...

Также вполне миролюбиво к вам относятся тушканчики, прыгающие по земле, птички, летающие на недосягаемой высоте, и рыбки, обитающие в водоемах. Кстати, **Unreal** — это своего рода единственная игра жанра 3D-action, в которой можно встретить такое количество дружественных существ. Да, забыл сказать о мошках, которые летают над трупами. Нет, не о черных пятнах, аккуратно размазанных 3D-акселератором, а именно о мошках, с крылышками, ножками и прочими атрибутами инопланетных насекомых. При этом, надо сказать, они отличаются весьма скромными размерами.

Зато от врагов пощады ждать не приходится. Сказать, что они отличаются жуткой внешностью, значило бы покривить душой, ско-

Дмитрий ЭСТРИН







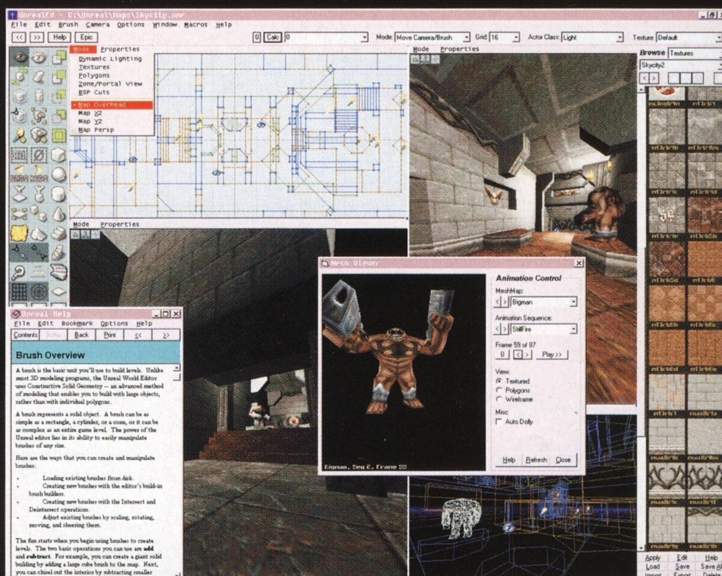


рее, они стандартны для игры подобного рода, но! Впервые в 3D-action у монстров появился настоящий искусственный интеллект. Нет, они не пригибаются по поводу и без повода и не удирают, сломя голову. Они прячутся от вас за укрытиями, они прыгают в сторону, активно двигаются вбок, пользуются различными типами оружия... Каждое сражение с монстром — событие для игрока, наверное, поэтому для многих хватит довольно скромного количества врагов.

Но если хотите просто пострелять, пожалуйста! Разработчики **Unreal** предоставили игроку очень необычный режим игры под названием Botmatch. В этом режиме вам предстоит сражаться с несколькими противниками на небольших уровнях, составленных специально для многопользовательской игры. Итак, несколько bot'ов, постоянно появляющиеся оружие и снаряжение, изменяющаяся статистика побед... Что-то это сильно напоминает... Ну, конечно же, это же настоящий многопользовательский режим игры! Только человеческий противник заменен компьютерным. И замена эта отличается многочисленными достоинствами. Во-первых, нет никаких ping'ов и прочих неудобств, связанных с игрой через Internet. Во-вторых, вы сами выбираете необходимые опции, сами настраиваете предстоящую игру и выбираете количество игроков на понравившемся вам уровне. Предвидя усмешку читателя, который полагает, что компьютер не в состоянии заменить человека, спешу сказать, что занять первое место в deathmatch'е с компьютером вовсе не просто. Bot'ы отлично справляются со своими обязанностями и прекрасно симулируют поведение человека в multiplayer. Казалось бы, что может быть сложного в сражении с компьютером, тем более, когда вы не единственная его мишень. Нашел нужный алгоритм действий, «прочертил» маршрут от склада «аптечек» до необходимых боеприпасов и точки, с которой безопаснее всего вести огонь на поражение и — дело в шляпе! Так дело все в том, что подобного алгоритма просто не существует из-за непредсказуемости поведения bot'ов. Так что динамика и сложность гарантируются.

О наболевшем, о графике. Поддержка 3D-акселераторов. Двухуровневый mip-mapping. Эффекты освещения. Много текстур. Теперь по-человечески. Невероятно, чудовищно красиво! Красиво до ирреальности происходящего! До дрожи в коленках и частичной потери зрения! Свет можно потрогать руками, а водой можно дышать! Один взгляд на ночное небо — прекрасный повод, чтобы никогда не опускать голову! Графическая оболочка мира **Unreal** давит, подчиняет себе, заставляет забыть о мире реальном. И это не пустые слова. Поначалу пугает расточительность дизайнеров, которые с невероятной щедростью подарили игроку освещение. Буквально каждый квадратный метр освещается каким-то своим особым светом плюс разноцветный туман плюс сотни прозрачностей и отражений. Стоит ли говорить о том, что в игре существует вполне осязаемая атмосфера, которая, в свою очередь, дарит потрясающий эффект присутствия?

Но за все удовольствия в жизни надо расплачиваться. **Unreal** — одна из немногих игр, в которых чувствуется совершенная необходимость приобрести Pentium II. Не спасает и акселератор, в 2 Mb которого каким-то образом запихнуты все текстуры. Даже процессор Pentium 200MMX с некоторым трудом справляется с обработкой геометрии, а Pentium 166 просто нещадно тормозит. Наверное, поэтому разработчики предоставили игроку широкий выбор относительно настроек качества изображения. Так что если кто-то захочет играть в маленьком окошке, с самым низким уровнем текстурирования и убогим качеством звука — пожалуйста!



Что можно сказать в заключении? **Unreal** — отличная игра, это и так ясно. Но это вовсе не значит, что в ней нет недостатков. Так, например, монстры с очень сглаженными полигонами выглядят как-то... скажем, нереалистично. Когда их внимательно рассматриваешь, то создается впечатление, что от нашего взгляда ускользает множество деталей. И лишь потом становится ясно, что деталей этих вообще нет. С другой стороны, вообще непонятно, зачем нужны монстры. Они ведь только мешают! К тому же у нас полно других, куда более важных задач! Хотя не отметить, что придуманы они все-таки очень хорошо, нельзя. У каждого из врагов свои привычки, свое поведение, свой стиль жизни (кроме шуток) и даже свой интеллект! Очень раздражает долгое время загрузки сохраненной игры. Тем более, что загружать их приходится довольно часто. Но это, пожалуй, все, что можно было бы отметить. В наших руках практически совершенная игра!

СИ

Альтернатива:
Quake II

MOTORHEAD

PS PC

Я не знаю, какой настрой всецело владел командой разработчиков **Motor-head** в процессе работы над этой игрушкой. Может быть, их на каждом шагу посещало вдохновение, рисуя все новые подробности футуристических пейзажей, подсказывая удачные решения для дизайна суперболидов будущего; может быть, работа шла не слишком гладко, поскольку вся команда вместо того, чтобы создавать эти самые трассы, навеянные тем самым вдохновением, сама сидела и играла во что ни попадя, в порядке самообразования; вероятно также и то, что единственным стимулом к общественно-полезному труду послужила приближающаяся дата релиза и медленно превращающийся из здорового толстяка в рахитика бюджетный кошель Gremlin. Точно известно только одно — поиграть во все это перед отсылкой на завод никто так и не удосужился. Рекламные деньги сделали свое дело, и игра уже начала продаваться, причем совсем неплохо. Но назвать это игрой я бы, честно говоря, не осмелился. Что-то такое проглядывает иногда, вызывает в памяти странные образы, заставляет вспоминать то клетчатый пиджачок Лэнса Бойла из MegaRace, то безумные формы машинок из Ultim@te Race, то вообще отсылает к древним временам векторных чудес. Что такое **Motorhead**? Это коктейль, солянка, произведение технического прогресса, своего рода подарок избранным эстетам, просиживающим часами на пресс-конференциях какого-нибудь GDC (Game Developers Conference) и способных отличить mip-mapping от текстурирования за три прохода и anti-aliasing от lens flare. Приятно ощущать себя среди своих людей. Мне **Motorhead** непонятен. От начала и до конца. Страхами, предположениями, гипотезами и обильными коровьими слезами по этому поводу я немедленно и поделюсь.

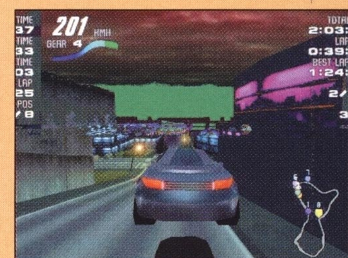
Если вам удастся открыть хоть какое-нибудь значительное количество трасс, то, вполне возможно, Motorhead вам понравится.

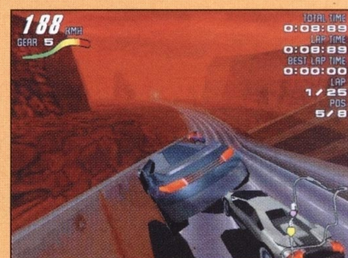
Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **гонки**
Издатель: Gremlin Interactive
Разработчик: **Digital Illusions**
Требования к компьютеру: P-90 (рекомендуется 200), 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с 3Dfx Voodoo или Direct 3D.
Количество игроков: **1-8**
Интернет: www.gremlin.co.uk



Начинается все крайне прозаически, с экрана инсталляции, навеянного сумасбродным AutoPlay'ем, наследником дел Plug'а и прочих родственников на букву М. Все очень красиво — надписи постепенно выплывают и становятся каждая на свое место (выплывают справа, а становятся слева). После чего у вас просят 100 Мб на диске. Опустим ненужные технические комментарии, отметив лишь, что владельцам PlayStation радости созерцания бегущих процентиков недоступны. Главная прелесть **Motorhead** — это заставка, которая в полной мере демонстрирует вам не только саму суть игры, но и красноречиво объясняет явными намеками те ощущения, которые вы от нее испытаете. Крайне удачное наложение формы на содержание. Начинается издалека — с картин футуристического города. На Blade Runner больше похож только сам Blade Runner. Неописуемый восторг, истерика, нервных выводят из зала. К этому моменту становятся заметны и любимые всеми полоски. И тут — главный сюрприз, из-за угла очередной китайской надписи выныривает со страшным ревом двуглазое чудовище обтекаемой формы. По всей видимости, это и есть автомобиль. За ним появляются другие — и начинается замечательная гонка, прерываемая выпрыгивающими по очереди буковками M O T O R... и так далее. Из всего этого следует лишь один вывод: в игре есть машины и на них все ездят по странным трассам. Большего нам и не надо. Будем считать, что сюжетная линия проработана до мельчайших деталей.

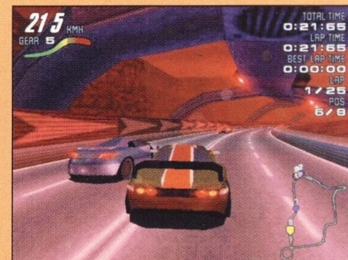


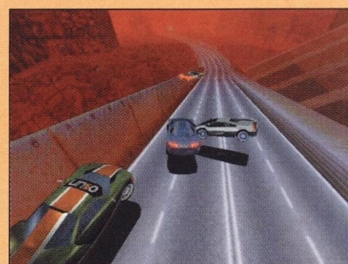




Продолжим знакомство... Основной интерфейс представляет собой некий «круг почета», удачно стилизованный под индикатор скорости, уровня масла, топлива или чего угодно в обычном автомобиле. Все правильно, никакого вам отрыва от реальности, автомобилисты должны оценить такой подарок по достоинству. Считаем опции — один игрок, два игрока, одна гонка, быстрая гонка, чемпионат. Не думаю, что вы где-нибудь потеряетесь. Дальше наступает самый интересный момент — выбор трассы. Именно в этом месте **Motorhead** начинает кокетливо заигрывать с вами, показывая игроку все свои «прелести», но не давая к ним никакого доступа. Вы можете полюбоваться всеми трассами и машинами в игре, но покататься сможете лишь на трех машинах и двух трассах. Которые, кстати, я до сих пор не научился различать. Каждый четырехколесный «дружок» отличается от своих собратьев аж тремя параметрами — максимальной скоростью, разгоняемостью и управляемостью. Но удивительно совсем не это. Дело в том, что отовариваются участники пробега в разных магазинах, и если вы покупаете (арендуете, заполучаете, воруете, нужное подчер-







Достоинства:
Превосходный движок.

Недостатки:
Неудачные дизайнерские решения, отвратительная физическая модель, издевательская методика прохождения.

Резюме:
Весьма странная игра, способная служить прекрасной демонстрацией возможностей современных 3D-акселераторов или хорошим screensaver'ом. Но роль интересной игры ей удается значительно хуже.

5.5

2	VIDEO
0.5	SOUND
0.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

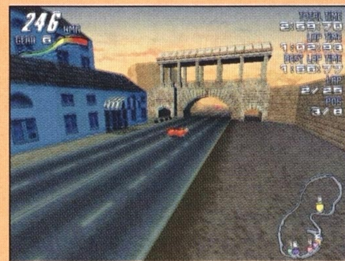
Сергей **ОВЧИННИКОВ**

1 — Авторы игры, видимо, полагают, что имя над летящим впереди соперником является самой полезной для вас информацией на данный момент. Правильно, будет кого потом бить (если дело происходило в multiplayer)

2 — Перед стартом все равны. Но стоит скомандовать «Поехали», и картина быстро переменится.

3 — Милый вид от первого лица. Едем себе неизвестно на чем. Но спидометр зашкаливает, значит — на машине.





кнуть) машинки в какой-нибудь грязной автомастерской на окраине самого паршивого района города, то враги ваши, несмотря на заполучаемый абсолютно такой же внешний вид своих авто, умудряются запихнуть в них двигатели чуть ли ни с гиперприводом. Поэтому преимущество противника на трассе обеспечивается не умением, а исключительно сознанием собственного превосходства.

Попав, наконец-таки, на трассу, вы начинаете ощущать совершенно другие чувства. **Motorhead** действует исключительно на зрительные рецепторы, причем делает это практически идеально. Поначалу, кроме красот освещения, четкости текстур и прочих красивых наворотов вы не видите ничего. Несколько погодя сознание начинает медленно возвращаться, и тогда становится понятно, что перед вами что-то такое, во что надо играть. Нажимать на какие-то клавиши, чтобы колеса крутились, и F, которая их крутит, за вычетом F, которая трения, и еще всякого там качения и скольжения двигала сложный агрегат вперед, вбок, назад, куда угодно, лишь бы картинка крутилась. Дизайнеры четко поняли, что любит народ, обладающий железяками под названием Voodoo, Riva и прочими — он любит свет, причем в больших количествах. Но просто белый экран — это неинтересно. Посему пришлось придумывать какую-то атмосферу, рисовать здания, повороты дороги и прочие ненужные детали. Но зато везде удалось поставить тучу фонарей, лампочек, прожекторов, свечек, ракетных двигателей и фар. Все это пылает во всю мощь и создает «неповторимое впечатление от игрового процесса». Действительно создает. Признаюсь честно, такого грамотного использования того самого Lens Flare, о котором речь зашла парой абзацев выше, мне еще в гонке видеть не доводилось. К сожалению, это единственный момент, который радует в игре. Конечно, скорость высока. Кадров, наверное, 45 игра выдавала стабильно (правда, происходило дело на P2-266, но с обычным Monster 3D).

Модели машин проработаны весьма неплохо, да и дизайнер над ними потрудился на славу. Но только один дизайнер и над одной машиной, поскольку все, абсолютно все участвующие в гонках машины похожи друг на друга как две (то есть восемь) капли воды. Но это, как вполне можно понять, процесса не портит. С ним напрочь расправляется другая часть технического исполнения игры — физическая модель. Только самые непросвещенные игроки могут говорить, что, мол, в какой-то игре физики нет вообще. Она, к сожалению, требуется в любом экземпляре жанра. Другой вопрос, смоделирована она правильно или хотя бы мало-мальски реально или же все цифры взяты с потолка, или откуда еще похуже. В случае с **Motorhead** справедлив второй вариант. То, как машины ведут себя на дороге, заставляет или думать, что в каждой из них не меньше двух-трех тонн веса, или объективно указывает на то, что весят эти пожиратели бензина не более двухсот-трехсот кило. Жалко, что взвешивать их никак нельзя. Заставить машину перевернуться невозможно, и в то же время она взлетает при каждом повороте так, что сидящему в данный момент в кабине становится дурно. Куда там самолетам с их воздушными ямами — тут виртуальные ощущения оказываются посильнее натуральных. Машина прыгает, сначала поднимается кверху, потом почему-то резко опускается и вновь выравнивается к моменту приземления. Никогда не видел, чтобы центр тяжести так быстро менялся, причем в такой момент, когда лишней нагрузке просто неоткуда взяться, ведь машина летит. Но это мелочи. Поговорим о заносах. Они существуют, и большинству автолюбителей приходится с этим мириться. Есть эти милые автомобильные неприятности и в предмете нашего разговора. Но странные. Во-первых, в гениально сконструированных машинах будущего занос начинается уже при отклонении от заданной траектории на четыре-пять градусов. Во-вторых, процесс его осуществления мгновенно снижает скорость машины, причем, настолько значительно, что соперники обгоняют ее мгновенно даже в том случае, если до этого они находились в полукилометре от места происшествия. И в-третьих, если некоторые наивно полагают, что заносом в автогонках можно легко управлять, то я не советую этим некоторым садиться за виртуальный руль **Motorhead**. Там они почти никак не управляются. При этом, даже если вам удалось избежать заноса, не думайте, что поворот вам удастся пройти удачно. Ничего подобного — бортик все равно возникнет на пути в самый неподходящий момент.

Игра необыкновенно проста и в то же время совершенно непроходима. Выиграть основную гонку хотя бы на первых двух трассах неимоверно сложно, по той причине, что враги изначально сильнее вас, имеют более качественные машины и, к тому же, почти никогда не ошибаются и друг друга с трассы не сталкивают, разве что случайно, в процессе борьбы с вашим болидом. Если вам удастся открыть хоть какое-нибудь значительное количество трасс, то, вполне возможно, **Motorhead** вам понравится. Трассы сделаны хорошо и кататься по ним — одно удовольствие. Но вот элемент соревнования тут совершенно не к месту. Думаю, Digital Illusions надо было призадуматься и выпустить не стандартную туповатую гонку, а сориганиньничать и произвести на свет некий Myst на колесах. Почему бы и нет?

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Альтернатива:
Redline Racer, Ultim@te Race Pro

MONSTER TRUCK MADNESS 2

PC

Столкновения проработаны очень хорошо ... в Monster Truck Madness 2 существует лучшая модель повреждения.

Платформа: PC
Жанр: **гонки**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Terminal Reality**
Требования к компьютеру:
Интернет:
www.microsoft.com/games

Достоинства:
Хорошая графика, свобода передвижения, много интересных идей.

Недостатки:
Иногда бывает слишком смешно из-за множества несоответствий в игровом процессе.

Резюме:
Еще бы чуть-чуть? и MTM2 был бы лучшим симулятором гонок на сегодняшний момент.

6.0

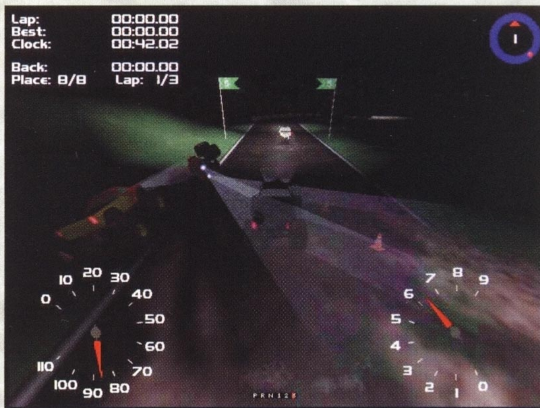
1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Бездорожье — это ужасно. Прыжки по кочкам, изуродованная машина, испорченное настроение и вечный вопрос — «Куда делась дорога? Вчера ведь еще здесь была!»... Поиграв в Дальнобойщиков, сложно было бы не вспомнить обо всех этих ощущениях, игра была не столько реалистична в техническом отношении, сколько соответствовала настоящей действительности. С презрительной усмешкой смотрел я на экран загрузки **Monster Truck Madness 2.** Что можно было ожидать от американских представлений о гонке по бездорожью... И что самое удивительное, ожидания мои почти оправдались.

В общем-то, от своей первой части игра мало чем отличается. Изменения затронули в основном графику. Реализма, в принципе, больше не стало, но зато появилась интерактивность, о которой подробнее будет сказано чуть ниже.

Итак, как обычно, нам на выбор предоставляется несколько грузовиков, отличающихся друг от друга по некоторым параметрам. При желании технические характеристики грузовика можно изменить самому, результаты вашей деятельности становятся очевидными в процессе гонки. В меню можно также изменить уровень реалистичности поведения машины на дороге и погодные условия. Последнее меня действительно удивило в хорошем смысле слова. Дождь, снег, туман, солнце, облачность, вечер, ночь — как видите, всего хватает.

Обычно, описывая самые разные гонки, мы всегда говорим о степени аркадности или симулятора в игре. В данном случае эту традицию придется проигнорировать в силу вполне объективных причин. Судя по всему, разработчики **Monster Truck Madness 2** — очень веселые люди, иначе как же можно объяснить... Нет, необычности оставим на сладкое, сначала немножко статистической информации. Итак, в игре представлены 20 грузовиков, которые отличаются друг от друга формами и некоторыми характеристиками. Поверьте мне, такого количества средств передвижения более чем достаточно для подобной игры. В обычных очертаниях стандартных Bigfoot'ов без труда усматриваются экзотические изыски дизайнеров, которые, впрочем, на игровой процесс никак не влияют. Выделить или отметить какой-либо грузовик достаточно сложно, ничего особенно экстраординарного заметить не удастся. Естественно, каждый из грузовиков можно с помощью нескольких настроек изменять до неузнаваемости — делать это, однако, рекомендуется в исключительных случаях. 14 трасс — тоже могут удовлетворить самого требовательного игрока, тем более, что авторы игры постарались для каждой из трасс создать изюминку, гвоздь программы, если можно так сказать. Правда, иногда, когда таких «гвоздей» на одной трассе несколько, возникают забавные несуразицы.





Так и хочется сказать: «Реалистичность поведения грузовиков на трассе поражает.» Но не скажу. Прежде всего потому, что как должны вести себя Bigfoot'ы в действительности, я себе представляю весьма приблизительно. Но не отметить старания разработчиков сделать что-то, что не особенно далеко выходило бы за рамки физических законов нашего мира, невозможно.

А так в **Monster Truck Madness 2** хватает всего: и заносов, и столкновений, и, естественно, переворотов. Начнем с заносов. Если вдруг на большой скорости ваш грузовик на повороте заносит, ни в коем случае не предпринимайте никаких действий — будет еще хуже. Максимум, что можно сделать, так это спокойно притормозить. Не надо вертеть рулем и давить на газ, ибо последствия в данном случае легко предсказываются — после заноса в одну сторону грузовик еще сильнее заносит в другую, и так до полной остановки, читай — до первого твердого препятствия. А драгоценные секунды убегают вместе с неправдоподобно правильными противниками. Столкновения проработаны очень хорошо, на данный момент, наверное, в **Monster Truck Madness 2** существует лучшая модель повреждений. Здесь нет ни бредового гротеска Carmaggedon'а, в котором машина остается на ходу даже тогда, когда она представляет собой бесформенный кусок железа, ни чересчур слабоватого изображения повреждений, которое существует в основной массе гонок. Корпус мнется там, где произошло столкновение, при этом размер вмятины зависит от силы и направления удара. В этом смысле придраться к чему-либо просто невозможно. Перевороты случаются редко, но не так редко, как хотелось бы. Стоит неаккуратно съехать с крутого холма и... остается надеяться лишь на удачу.

Чуть ли не впервые в гонке появилась явная интерактивность. Пусть в **Monster Truck Madness 2** она и однообразна, и не столь глобальна, сколь могла бы быть, но все же... Радоваться в основном следует падающим телеграфным столбам и разрушающимся ограждениям. Немного, но зато есть. Что меня порадовало, так это то, что эти объекты на самом деле оказывают влияние на ход гонки. Так, если вам под колеса попадет телеграфный столб, то машина поедет медленнее до тех пор, пока столб не отлетит в сторону. Все это хорошо, но... Вот мы и подобрались к этому «но». Дело в том, что все вместе это больше походит на некую пародию, нежели чем на симулятор гонок.

Только представьте себе все это. Поздний вечер, несколько грузовиков, старт. Вроде все обычно и даже слишком. Однако нельзя не обратить внимания на железную дорогу, что проходит как раз через трассу. По ней с пронзительным воем проносится коротенький состав. Спокойно едем дальше. Небольшая ферма, коровы, где-то лают собаки. Исследовательский дух оказывается сильнее желания победить, и я сворачиваю в сторону. Прямо к коровам. Захотелось, понимаете ли, проверить уровень интерактивности. Топором рубленые тумбочки о четырех ногах при приближении начинают мычать. Не стоит упрекать меня в садизме, но на этом я не остановился. Традиции Carmageddon оказались сильнее, и я совершил наезд на животное, которое даже не сделало никаких попыток спастись. Животное с пронзительным воем плавно отлетело к железной дороге и осталось лежать в перевернутом состоянии. Не очень эстетично, но и это меня не остановило. Нет, вы не догадаетесь, что я сделал, даже не мучайтесь. Я передвинул эту самую «корову» на железную дорогу. Решил посмотреть, что с ней станется на следующем круге. Сам же поехал напрямик, твердо поставив своей целью выяснить границы свободного передвижения. Весело попрыгав по холмикам минуты три, я выехал в чисто поле. Короче говоря, зеленая пустыня оказалась бесконечной, и явных границ я не обнаружил. Продолжаем гонку. При подъезде к вышеупомянутой ферме

Дмитрий ЭСТРИН





стали отчетливей слышны самые ядреные выражения американского колхозника. Что-то типа «тудыть-растудыть», но только по-английски. Выяснилось, что один из участников гонки отчаянно бодал коровник, пытаясь, очевидно, срезать путь, что и вызвало вполне адекватную реакцию у владельца. Владелец, увы, показываться на глаза отказался, да и голос подавал исключительно при прикосновении к его любимому коровнику. Так, а что там сталось с нашей Анной Карениной, которую мы оставили на рельсах круг назад? Вы не поверите: ничего! То есть, совсем ничего. Отодвинутая поездом, она мирно дремала под каким-то деревом. Признаки жизни обнаружились в виде протяжного мычания. Тут же возникает желание повторить судьбу коровы, и мой грузовик оказывается на железной дороге. Поезда ходят часто, долго ждать не пришлось, но... меня ждало разочарование. Никаких взрывов, никакого уничтожения. Глупый паровоз просто толкает машину вперед и, в конце концов, сталкивает ее с рельс. Впрочем, с поездами связано множество других довольно смешных ситуаций. Однажды мне удалось прямо перед стартом промчаться между вагонами движущегося состава! И т.д. и т.п.



В общем, огромное количество оригинальных идей оказалось испорченным явными их несоответствиями между собой. Поэтому становится смешно. Особенно хорошо это демонстрируют звуки. Ну, как могут сочетаться мычание коров, завывание поезда, лай собак, гул мотора и вдобавок звук, который очень часто будит нас по ночам. Дело в том, что машины оборудованы странной системой сигналов, той, которую так любят устанавливать на свои машины водители-весельчаки, любящие быть во всем и всегда первыми. Поэтому вместо обычного гудка слышится страшноватое сочетание канкана и чижика-пыжика. Причем, все вместе это звучит, как жуткий оркестр из загробного мира. Особенно, если на трассе позднее время суток. Ощущения при всем при этом, мягко говоря, странные.



Графика хорошая. 3D-акселератор свое дело сделал. Хотелось бы лишь отметить очень неплохое и действительно реалистичное освещение фарами в ночное время суток. Жаль только, что самому включать и выключать фары нельзя.

В остальном все очень неплохо. Множество погодных условий (не дай вам Бог кататься в дождь), большие территории, динамичность — все это в игре есть. Однако, есть там и множество ошибок и недоработок. В частности, хотелось бы обратить внимание на забагованный режим многопользовательской игры. Но, в принципе, покататься можно...

СИ

Альтернатива:
Monster Truck Madness

Дмитрий ЭСТРИН

SEVEN KINGDOMS: ADVERSARIES

PC

Игра не стала хуже ...

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: **Interactive Magic**
Требования к компьютеру:
P-100, 16 Mb, Win'95
Интернет:
www.imagicgames.co.uk

...Впрочем, название **Seven Kingdoms: Adversaries** полностью утратило свой смысл, поскольку королевств теперь не семь, а десять. Помнится, беседуя с менеджером по маркетингу Interactive Magic Тристаном Хилдерли (Tristan Hilderley), мы говорили о том, что на этот раз игру было бы куда логичнее назвать Ten Kingdoms. Но Хилдерли нас не понял или сделал вид, что не понял. Мол, не в названии дело. Однако, в данном случае придется отметить, что дело исключительно в названии. Ибо единственное заметное изменение, которое постигло игру — три дополнительных королевства. Мне это представляется явно недостаточным для продолжения или даже для обычного набора дополнительных миссий.



От Interactive Magic требовалось немного: улучшить графику, детализировать пейзажи, сделать реалистичным не только внутреннюю социальную схему, но и чисто визуальную сторону игры. Несоответствие пропорций между городами, строениями и солдатами раздражало с самого начала. В конце концов, на дворе 1998 год, и графические возможности почти не ограничены технологиями. К тому же, не в шахматы играем. Увы, в **Seven Kingdoms: Adversàries** графика практически не изменилась. Все осталось примерно на таком же уровне, как было раньше.



Ничего нового не появилось и в игровом процессе. Все, как и раньше, делится на три части: торговлю, науку и дипломатию. Ни одного нового строения, ни одного нового аспекта развития и подчинения себе новых земель.

С одной стороны, игра не стала хуже, с другой — хвалить за это разработчиков вряд ли имеет смысл. Все осталось по-прежнему: шпионы шпионят, генералы командуют, короли властвуют, жители бунтуют. **Seven Kingdoms: Adversaries** можно рекомендовать тем, кто до сих пор очень хотел купить первую часть симулятора средневековой политики, но по каким-то причинам так и не купил. А всем другим остается подождать чего-нибудь более основательного.

СИ

Альтернатива:
Seven Kingdoms

Дмитрий ЭСТРИН

Достоинства:
Все осталось по-прежнему.

Недостатки:
Все осталось по-прежнему.

Резюме:
Все осталось по-прежнему (каждый делает свои выводы...).

5.5

0.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
0.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

X-COM: INTERCEPTOR

Скорее всего, X-COM: Interceptor будет держаться особняком от серии своих собратьев ...

Платформа: PC
Жанр: **Космический симулятор + стратегия**
Издатель: MicroProse
Разработчик: **MicroProse**
Требование к компьютеру: P-166, 16Mb RAM, 2Mb Video RAM
Количество игроков: **2**
Интернет: www.microprose.com

Приятно видеть после фотороботов Apocalypse настоящие физиономии. Пускай одноглазые

Достоинства: Достаточно свежий взгляд на два классических жанра.

Недостатки: Недостаточная проработанность, высокие системные требования.

Резюме: Оригинальная, но не великая ветвь для серии X-COM.

6.5

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Сергей ДРЕГАЛИН

А говорили, что хватит не только на наш век, но и нашим детям; даже для внуков рисовались самые радужные перспективы. Чушь. К 2067 году человечество полностью исчерпало спрятанные в недрах своей старушки-планеты энергетические ресурсы. Медленно, но неуклонно, цивилизация лишалась тепла и света, а вместе с ними и шансов на дальнейшее существование.

Спасти положение мог только космос с его неисчерпаемыми ресурсами, поэтому ведущие корпорации обратили свой взгляд к звездам, а конкретно — к определенной области, которая получила название Фронт (The Frontier), именно там находились некие ресурсы, которые означали продолжение жизни для наших потомков.

Вот только свято место пусто не бывает. Когда корпорации прибыли к границе Фронта, по соседству уже вовсю бороздили просторы космоса корабли наших старых «друзей». Причем, у них был совершенно иной взгляд на использование ресурсов данной области. Ну, а попутно, их еще и не устраивал сам факт существования человеческой расы. Таким образом, причин для вооруженного конфликта, да что там конфликта, для серьезной межпланетной войны, набралось выше крыши. И боевые действия не заставили себя долго ждать.

Добро пожаловать на Фронт! Вам поручена ответственная роль командира элитных сил, которым выпала нетривиальная задача: борьба с врагом на его излюбленном поприще — в открытом космосе. Для изведения врага были специально созданы космические истребители, гордость землян — **X-COM Interceptor**.

Только сражениями в открытом космосе ваши функции командующего отнюдь не ограничиваются. Коли нареклись (или были наречены, неважно) спасителем человечества, то извольте обеспечивать все пункты программы. А в ней, помимо вышесказанного, еще значится и всеобъемлющее финансовое обеспечение операций, и управление базами, и расширение сферы влияния организации **X-COM** в этой области, а кроме того, и полноценное научное развитие, без которого вам едва ли удастся хоть как-то противостоять врагу.

X-COM 4 ИЛИ X-COM: INTERCEPTOR?

Когда впервые был анонсирован проект **X-COM: Interceptor**, реакцией было, прямо скажем, немое изумление. Довольно крутым смотрелся тот поворот, который осуществили разработчики — от походовой стратегии (возможность игры в real-time в **X-COM: Apocalypse** в расчет не берем) к симулятору космического истребителя. И, собственно, к чему бы это? Желание подзаработать на сверхпопулярном жанре? Не особенно воодушевляет, так как стратегия с элементами RPG все же попопулярней будет, нежели симулятор. Может быть, не особенно шумный успех **X-COM: Apocalypse** заставил команду разработчиков придти в полное уныние и, забросив все старые наработки, полностью сменить амплуа? Отчасти поэтому, так как Mythos ушли из под крыла MicroProse, но и это не решающий фактор.

УФОпедия как была, так и осталась бесценным кладезем информации

В чем же, все-таки, дело? Давайте разбираться. По всей видимости, ребята из MicroProse решили опять прибегнуть к балансированию на границе двух жанров, и в случае с **X-COM: Interceptor** ими оказались симулятор и стратегия. Да, да, именно стратегической части уделено весьма много внимания. Если с летно-симуляционной частью все более-менее понятно, то стратегическим аспектам необходимо уделить особое внимание.

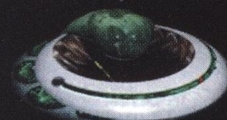
На деле стратегическая часть представлена следующим образом. В вашем распоряжении оказываются базы (космические станции), добывающие аппараты (помните о том самом сырье), кроме этого, вы можете нанимать пилотов для охраны территорий. Каждый пилот имеет уникальный набор характеристик, которые в целом определяют его класс. Понятно, что чем круче пилот, тем большим числом нулей будет определяться стоимость его гонорара. К слову, каждый из истребителей можно укомплектовывать совершенно произвольным образом, исходя из здравого смысла и наличия технических средств. Ничего вам это не напоминает?

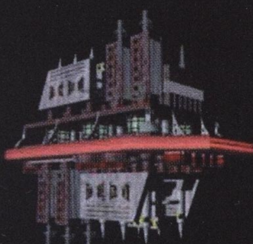
Едем дальше. Сбором ресурсов занимаются добывающие аппараты (mining facilities). Понятно, что степень вашего

На экране брифинга вам дается исчерпывающая информация о предстоящей миссии. И, что приятно, предоставляется полная свобода по подходам к решению боевой задачи

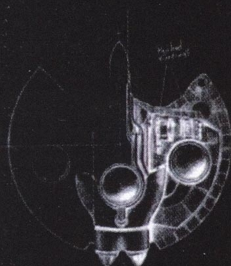












благополучия и успешного расширения экспансии целиком и полностью определяется количеством средств (ресурсов). Потом вы их уже распределяете в два русла — научное и производственное. Где-то это все уже было... А если добавить к этому подробную УФОпедию, содержащую информацию по всем разделам игры...

Так что, выходит, **X-COM: Interceptor** — это классический **X-COM**, только в космосе? И да и нет. Скорее, он находится где-то посередине между Wing Commander и Apocalypse. Экономическая и стратегическая модели достаточно упрощены,и много акцентов сделано на непосредственно летной части. Посему к ней и перейдем.

БОЕВЫЕ ВЫЛЕТЫ

Для затравки немного цифр. Всего доступно три вида космических истребителей, двадцать различных видов вооружения (от маломощных лазеров до всеуничтожающих ракет). Сражение на открытых космических пространствах — вещь довольно масштабная и, как ни странно, не особенно ограниченная начальством — в конечном счете, вы сами определяете, когда прервать боевой вылет и вернуться на базу. Задания сводятся не только к уничтожению кораблей противника, но и к тотальной аннигиляции его космических баз, добывающих аппаратов и всего того, что было создано отвратительными конечностями агрессоров.

Что касается графики и реализма, то назвать игру чем-то сверхвыдающимся тяжело. Графика явно не вырывается вперед по сравнению с Wing Commander: The Prophecy. Учтите, что это весьма мягко сказано. Но в целом остается приятное впечатление, в основном оно достигается за счет достаточно удобной системы интерфейса и сведенного чуть ли ни к аркадной системе управления.

ТЕХНИЧЕСКАЯ КУТЕРЬМА

И самое главное. Беспрецедентное событие для всей серии игр **X-COM** — наконец-то (НАКОНЕЦ-ТО) в игре появилась поддержка multiplayer. Браво! То, что уже пару лет считается стандартом де-факто, нашло, наконец, свое воплощение и в этой игре. На рассмотрение предложен стандартный набор — сеть, модем, несколько вариантов игры (death match, head-to-head и др.). Но это уже нюансы. Главное, сам факт существования.

Теперь о неприятном. Несмотря на достаточно спокойные графику и спецэффекты, запросы у сего творения MicroProse весьма неспокойные. Даже для демо-версии (которую можно закачать с официального сайта MicroProse (**www.microprose.com**) и по следующим адресам



Попался, красавчик!



Угадайте с трех раз, что это, — фрагмент ролика или реальный игровой скрин?

www.games.net/download/files/0,1129,583,00.html, **www.gamespot.com/strategy/xcominte/index.html**, **www.next-generation.com /demos/3144.html**,

Эта база X-COM, то бишь, наша. Только не в самой лучшей форме



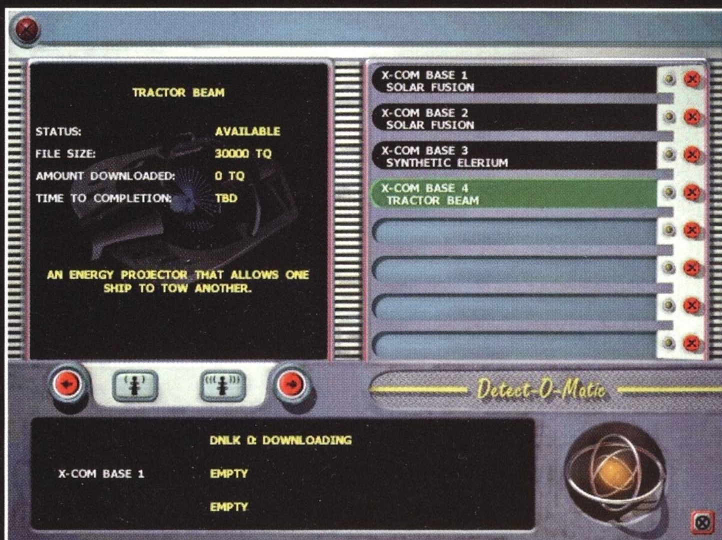
www.ogr.com /downloads/xcom_interceptor_demo .shtml, **www.pcgamer.com/jsmid/ demos/3144.html**, **www. avault. com/pcrl/ strat_turn_temp. asp?game =xcom4&size=23.1**; суммарный обьем архива 24 мегабайта) минимальным является Pentium 166, а для полноценный игры планка поднимается еще выше. 16 мегабайт — опять же минимум, 32 — рекомендуется. Кроме того, владельцы видеокарт с обьемом установленной на ней памяти менее 2 мегабайт просто не смогут запустить игру. Разумеется, поддержка 3D акселераторов представлена в полном наборе.

ИТОГИ

Пока говорить рано. Игра должна раскрутиться и опробоваться. Идеи и задумки вложены неплохие; вообще же, насколько можно судить, планировался тот же классический **X-COM**, где вместо привычно походовой части вам предлагается заняться полуаркадной симуляцией космического истребителя. Многое, очень многое перекочевало из старых добрых игр, многое было добавлено. Но как-то нет единой целостности, нет глубины, нет притягательности, что ли. Короче, по нашему скромному мнению, игра будет пользоваться заслуженной долей популярности, но настоящей классикой ей не быть. Скорее всего, **X-COM: Interceptor** будет держаться особняком от серии своих собратьев и настоящим **X-COM 4** ему вряд ли суждено стать.

СИ

Альтернатива:
Wing Commander, X-Wing vs. TIE Fighter, Elita ;-)



Экран научных исследований. Основной постулат остался в силе — передовая технология эквивалентна превалированию в военном потенциале

Сергей **ДРЕГАЛИН**

WORLD CUP 98

PS N64 PC

Чемпионат мира по футболу во Франции. Тысячи болельщиков. Сотни знаменитых футболистов. Подлые судьи. И, представьте себе, все это в одной игре.

Платформа: PC, PlayStation, Nintendo 64
Жанр: **спортивный симулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Electronic Arts**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb, Win'95
Интернет: **www.ea.com**

Достоинства:
Необыкновенно точное воссоздание атмосферы, отличныя графика и звук.

Недостатки:
Не так уж много изменений со времен Fifa 98: Road to World Cup, как хотелось бы.

Резюме:
Самый лучший симулятор футбола на данный момент.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Дмитрий **ЭСТРИН**

Отделение Electronic Arts Sports прямо-таки не знает границ в совершенстве своих технологий. Не успели еще многочисленные поклонники жанра спортивных симуляторов придти в себя после великолепия Fifa 98: Road to World Cup, как ко всеобщей радости появилось еще более великолепное и, что немаловажно, актуальное продолжение. Итак, **World Cup 98.** Чемпионат мира по футболу во Франции. Тысячи болельщиков. Сотни знаменитых футболистов. Подлые судьи. И, представьте себе, все это в одной игре.

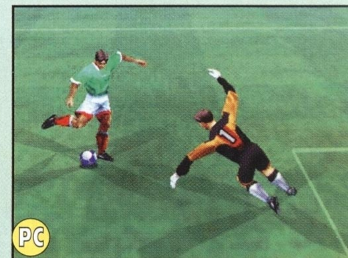
С чего начинается наше знакомство с игрой? Конечно же, с многочисленных менюшек, настроек и прочих малоприятных вещей. Что характерно, **World Cup 98** в этом случае не исключение. Но, с другой стороны, это чуть ли не единственная в своем роде игра, в которой атмосфера футбола, спортивных страстей ощущается в самом начале, с самого первого экрана заставки. Во многом этому способствует симпатяга-дятел. Забавная птица с футбольным мячом символизирует собой чемпионат мира во Франции и появляется буквально на каждом экране многочисленных менюшек. Плюс замечательно смоделированные анимационные вставки-клипы перед каждой игрой. Плюс отличное звуковое оформление. Заметьте, мы еще не приступили к самой игре, а всего лишь путешествуем по множеству различных настроек.

Отдельно стоило бы поговорить и об игровых настройках. После выбора одной из тридцати двух реально существующих и реально воссозданных в игре команд, компьютер сам организует расписание игр между командами. Стоит ли говорить о том, что каждая из представленных команд обладает различными характеристиками, которые определяются по нескольким параметрам? И стоит ли говорить о том, что каждая из этих характеристик соответствует действительности. Кстати, здесь же можно очень просто (потому как все отображено наглядно) проанализировать достоинства и недостатки всех команд. Если углубиться в настройки дальше, то можно обнаружить очень много интересных вещей. Пропустим установку реальной продолжительности мачта и уровни сложности, которые, кстати сказать, разительно друг от друга отличаются. Меня, например, заинтересовала настройка судейской строгости. Замечательно! Выяснилось, что судьи не ангелы и могут ошибаться, даже когда они обладают излишней строгостью. Футбол есть футбол. Способна удивить и настройка скорости игрового процесса. На моей памяти это чуть ли не первая игра такого рода, в которой дозволяется устанавливать необходимую скорость течения игры. Пусть для RTS это давно стало обычным, но для спортивного симулятора это можно считать большим жанровым открытием.

Покончив с настройками, оказываемся на стадионе вместе с выбранной командой. Как это не постыдно, первые впечатления близки к тем, что испытывает человек, неискушенный в компьютерных играх и впервые увидевший футбольный симулятор последнего поколения. Избитая и глупая фраза «как по телевизору» не дает покоя, а тут еще высококлассная камера обзора, выбирающая наиболее эффектный угол и ракурс, полигональные игроки, орущие зрители... Создается впечатление, что мы очень неожиданно оказались на настоящем стадионе.

Свисток судьи и... новый шок. По-моему, игра, в которой управление сочетает одновременно отзывчивость, реалистичность и простоту заслуживает определенного внимания, но **World Cup 98** с этой точки зрения превосходит все мыслимые ожидания. Конечно, если говорить о версии игры для Sony PlayStation и Nintendo 64, никакого скачка вперед вроде бы и не было сделано, но для PC... Четыре стрелки да три дополнительных клавиши, которые позволяют выполнять самые различные маневры — вот и все управление! При этом стоило бы сказать, что вроде бы ничего больше и не нужно. Короче говоря, с клавиатуры управление отличается необыкновенной простотой, джойстик в этом смысле все-таки более обычен, а с мышкой играть, честно говоря, не очень-то удобно. Впрочем, функционально мышка и не предназначена для спортивных симуляторов. Реалистичности также хватает сполна. Если игроку без мяча приказать развернуться, то сначала он некоторое время довольно медленно побежит задом-наперед, потом все-таки развернется и, в зависимости от своих характеристик, побежит с определенной скоростью. Если отдать ту же команду игроку, который ведет мяч, то он резко остановится, очень правдоподобно остановит мяч и побежит в обратном направлении. Иначе говоря, Electronic Arts удалось смоделировать через реалистичное управление даже скорость реакции игроков. Вполне естественно, что тот, у кого есть мяч, способен продумывать свои действия в точности, которую предстоит предугадать тому, кто мяч собирается отнимать. Именно поэтому игроки без мяча действуют несколько более медленно, чем игроки с мячом.

Единственным недостатком управления является то, что игрок, к сожалению, не в состоянии контролировать действия вратаря. Голкиперы живут своей жизнью, полной довольно опасных случаев и ситуаций. В вашей власти облегчить ему жизнь, но вот охра-


PC

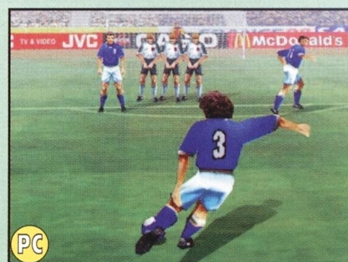


PC


PC

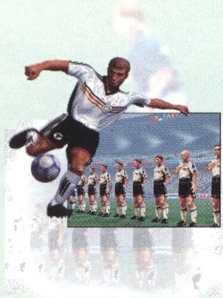


PC



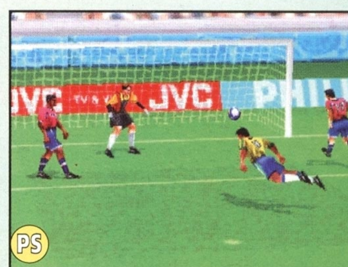
PC















Версии на PC, Sony PlayStation, Nintendo 64 почти ничем не отличаются. С точки зрения графики выделяется PC, немногим отличается Nintendo 64, которая, в свою очередь, отличается самым удобным управлением.

нять ворота он будет безо всякого вашего вмешательства. В некоторых ситуациях вам, правда, дают шанс немножко поиграть и за вратаря, как правило, когда нужно выбить или отбить мяч, оказавшийся в недосягаемости противника. Но этого, как вы сами понимаете, недостаточно. С другой стороны, реализовать хорошо продуманный режим защиты ворот, доступный непосредственно игроку, невероятно сложно. К тому же действий для игрока должно вполне хватать.



Непредсказуемые выходки игроков из команды противника способны иногда поразить какой-то своевременностью и пониманием происходящего. Искусственный интеллект способен запросто заменить противника-человека, особенно это становится понятно во время игры на самом сложном уровне. Кроме противников путаются под ногами и судьи. Эти подлецы не знают жалости даже к самым малейшим проступкам игроков. Подумаешь, ударил по ноге вратаря противников... Подумаешь, сломал... Сгоряча ведь, не нарочно... Так нет, негодяи с каменными лицами свистят в свой свисток и, демонстрируя своими движениями абсолютную беспристрастность, вытягивают из кармана карточку. Чаще всего красную. Впрочем, не брезгуют судьи и желтыми карточками. В общем, забот для игрока хватает.

Есть в **World Cup 98** и такой необходимый элемент для симулятора футбола, как выбор тактики игры. При этом тактику можно было бы назвать моделированием поведения игроков на поле, до такой степени этот режим хорошо продуман. При этом стоило бы отметить, что результат игры напрямую зависит от выбора нужной тактики. Несколько изменений в поведении своих игроков, и противник, неприспособленный к нововведенным приемам, растерян и совершает ошибку за ошибкой. Кстати, менять тактику можно даже на футбольном поле.

Звук прекрасен. Он создает половину всех спортивных ощущений, он поражает грандиозностью происходящего, он реалистичен и, кроме всего прочего, функционален. Крики, свистки и скандирование болельщиков настолько правдоподобны, что сложно не поверить в то, что происходящее является неотъемлемой частью реальности, а между тем, это всего лишь игра. Профессиональные спортивные комментаторы вряд ли оставят равнодушными человека, мало-мальски знакомого с английским языком. Во-первых, все их высказывания очень реалистичны, ибо отражают реальную ситуацию на футбольном поле. Во-вторых, они веселят и оживляют игровой процесс. Невидимые образы комментаторов, созданные разработчиками, являют собой типичный пример творческого подхода к серьезному делу. В самом начале матча комментаторы любят поговорить о погодных условиях, очень часто они спорят, притом, что один из них эмоционален, а второй, как это обычно бывает, более молчалив. Споры обычно возникают при оценке содеянного голкипером. И когда один из комментаторов сомневается в способностях вратаря, второй неизменно становится на его защиту и убеждает своего собеседника, что он неправ. И что можно сказать, когда слышится неуверенно-вопросительное: «Коусолапофф?». А потом восторженно-удивленное: «Коусолапоффф!»



Графика особенных изменений со времен Fifa 98: Road to World Cup не претерпела, но все-таки заслуживает определенного внимания. Прежде всего, впечатляют полигональные модели игроков. Традиционно великолепно анимированные, со своими индивидуальными лицами в самом прямом смысле, они способны иной раз на самые нетрадиционные поступки. Очень смешон вратарь, бьющийся головой об землю, впечатляет и радость игроков из другой команды. Камера практически идеальна, учитывая также то, что ее можно настраивать. Разочаровывают лишь размазанные по стадиону болельщики, но на это почти не обращаешь внимание.

Версии на PC, Sony PlayStation, Nintendo 64 почти ничем не отличаются. С точки зрения графики выделяется PC, немногим отличается Nintendo 64, которая, в свою очередь, отличается самым удобным управлением.

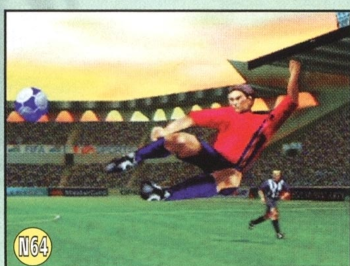
Настало время подвести итог. С одной стороны изменения, произошедшие в игровом процессе со времен Fifa 98: Road to World Cup, столь немногочисленны и столь эфемерны, что слишком высоко оценить создание разработчиков вряд ли получится. С другой стороны, те изменения, которые все-таки произошли, создают потрясающий эффект, необыкновенную атмосферу стадиона, игры, футбола... И за них **World Cup 98** можно простить многое. В общем, игра хороша всем, а этого должно быть вполне достаточно. **СИ**

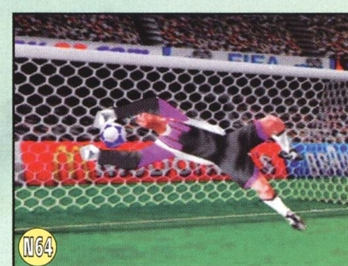
Дмитрий ЭСТРИН

Альтернатива:
FIFA 98: Road to World Cup









STARSHIP TITANIC

PC

Starship Titanic — определенно игра не для всех.

Платформа: PC
Жанр: **приключение**
Издатель: Simon & Schuster Interactive
Разработчик: **Digital Village**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, SVGA 1Mb, 6x CD-ROM, Windows 95
Интернет:
www.starshiptitanic.com

Дуглас Адамс — весьма известный в определенных кругах английский писатель, чьим эпохальным и самым значительным произведением является Hitchhiker's Guide to the Galaxy (не знаю, была ли эта «трилогия» из четырех книг переведена на русский и как в этом случае звучало название). Собственно, изначально это было вовсе не произведение, а серия юмористических передач по BBC, однако затем все они превратились в книжки, а затем книжки — в одноименную компьютерную игру. В ближайшем будущем ожидается также фильм про галактических автостопщиков. В заглавном произведении трилогии есть примерно один абзац про огромный пассажирский космический корабль «Титаник», корабль, который физически не может дать сбой. В игре этот самый корабль падает непосредственно на крышу вашего дома во время своего первого вылета, и вам предстоит решить проблемы с его отказавшейся правильно функционировать компьютерной начинкой.

Собственно, не так давно на свет появилась книжка с почти одноименным названием (Douglas Adams' Starship Titanic), которая вообще-то является своего рода вступлением к игре, однако ее автором на деле является вовсе не Дуглас Адамс, как можно было бы подумать, а Питер Джоунс, давний адамсовский друг-актер, в свое время участвовавший в постановках на BBC. Джоунс перенес на бумагу то, что придумал Адамс, ибо у последнего не было времени на такие мелочи: он был занят разработкой компьютерной игры, которую мир теперь наконец получил возможность увидеть.

Итак, космический «Титаник» упал на вашу крышу. Из недр железного монстра вылез робот и попросил вас следовать за ним. Внутри не все в порядке: корабль управляется и населен всевозможными обслуживающими механизмами, однако, похоже, в последнее время все они малость сошли с ума. Что-то совсем не так, как надо, и компьютерно-управляемой команде необходим живой разумный индивид для того, чтобы попытаться найти причину безобразий и исправить положение. Читавшие книжку про этот самый «Титаник» знают, что причиной всего того, что с ним происходит, является то, что создатель корабля, гениальный Леовинус, что-то не поделил с двумя своими помощни-



ками, Скралионтисом и Бробостигоном, и те ему назло непосредственно перед вылетом малость порушили центральный корабельный компьютер, растащив жизненно важные детали его мозга по всему кораблю. Причиной тому была зависть к гениальному Леовинусу, а также крупная страховка, которая была у обоих на случай неприятностей с «непотопляемым» космическим лайнером.

Впрочем, это известно читателям книги, которая больше рассказывает про историю постройки корабля. Игрок же просто оказывается на «посадочной» палубе в полном непонимании происходящего. Ему зарезервировали каюту в классе супергалактического путешественника (проще говоря, в трюме), его не пускают в большую часть корабельных помещений, и первая задача, которая стоит перед ним — найти способ перебраться в каюту получше. Что не так-то просто сделать, учитывая характер робота в гостиничном отсеке.

Дуглас Адамс вообще-то большой компьютерный специалист, помимо того, что писатель. И еще он специализируется по попугаям. В свое время он уже был автором двух текстовых квестов от Infocom, первый — про тех самых автостопщиков космоса, и второй — про земную бюрократию. Содержательно **Starship Titanic** — нечто среднее между ними: с одной стороны, дело происходит в космосе, а с другой, бюрократия типично земная. Вообще, по признанию Адамса, все диалоги с роботом по поводу «апгрейда» своего пассажирского класса взяты из реальной жизни, а именно — из общения самого Адамса с тетенькой на регистрации в одном из английских аэропортов, где он пытался добиться положенного ему первого класса, а не второго, который ему настойчиво подсовывала добрая девушка.

Так вот, старые добрые инфокомовские игры **Starship Titanic** напоминает не только содержательно, но и «игрательно». Дело в том, что все диалоги тут выполнены в форме живого разговора, где вам надо ручками набирать на клавиатуре свои вопросы и реплики, в ответ на что имеющиеся на корабле роботы дают свои многозначительные комментарии. Адамс по этому поводу в свое время сказал просто: я, мол, после появления графических игр вообще в компьютерных развлечениях раочаровался и пребывал в таком состоянии до тех пор, пока случайно не увидел Myst, после чего мне пришла в голову мысль, что не все так уж и плохо, и что можно объединить красивую графику современных игр с непредсказуемостью и свободой мысли старых. Так и получилось, что **Starship Titanic** — с одной стороны, графическое приключение, а с другой, заставляет больше пользоваться клавиатурой и лучше знать английскую грамматику, чем любой из старых сьерровских полутекстовых квестов.

Адамс вообще-то очень гордится искусственным интеллектом, который стоит за этой хитрой системой разговоров. Дело в том, что


Дуглас Адамс

в **Starship Titanic'e**, действительно, разговор идет почти как вживую, то есть то, что вы решаете сообщить собеседнику, может быть написано вполне нормальным английским языком, а не резаными короткими командами (то есть, можно спросить что-нибудь вроде «Would you mind telling me who this guy Leovinus is?» и получить столь же точный ответ, как и на вопрос «Who is Leovinus?»). Мало того, от того, насколько вежливо вы будете задавать вопросы отдельным капризным роботам, зависит их к вам расположение и, соответственно, склонность отвечать; правда, после того, как вы получите свой первый «апгрейд» в классе, вы сможете добраться до комнаты, откуда осуществляется контроль за поведением и характером всех обитателей корабля.

Вообще, примечательно, что незадолго до того, как **Starship Titanic** появился на свет, в телеконференции, посвященной современным текстовым квестам (см. наш апрельский номер), шел разговор про алгоритм поведения разговаривающей компьютерной программы. Кто-то предложил недурную концепцию «настойчивой глупости», как прототипа поведения обычного человека в беседе на незнакомые темы. Обычно ведь как любая компьютерная игра реагирует на вопросы, на которые данный персонаж не знает ответа? Просто: «Не знаю ничего на сей счет», или, в лучшем случае, «Слушай, Текс, ты долго мне тут голову морочить собираешься, у меня ж дел полно!». А концепция «настойчивой глупости» предлагала несколько иную, более натуральную реакцию компьютерных собеседников на подобные вопросы. Суть всего сводилась к тому, что компьютер сам должен тянуть нить разговора. Не зная ответа на вопрос (или не желая его сообщать), компьютерный собеседник должен отвечать вопросом, типа «Кто такой Леовинус?» — «А, так ты не знаешь, кто такой Леовинус? Может, ты не знаешь, где ты вообще находишься?» — «Так кто такой Леовинус?» — «Ну-ка, так где ты находишься?» — «На Титанике». — «Правильно, и кто же тогда Леовинус?» — «Не знаю». — «А ты подумай». Как видите, под конец уже не ясно, кто игрок, а кто — компьютерный персонаж, а между тем написать алгоритм подобного поведения компьютерного собеседника относительно несложно.

Временами, хотя очень редко, нечто подобное встречается и в разговорной системе **Starship'a Titanic'a**. Следует учитывать, что активные разговоры с персонажами — это единственный способ пройти игру от начала до конца без использования подсказок, ибо из них можно узнать все, что нужно. Однако надо уметь спрашивать и знать, что именно спрашивать, хотя бы приблизительно; надо думать, что человеку, недостаточно хорошо знакомому с английским языком все это покажется крайне неинтересным и скучным занятием. Между тем, несмотря на всю гордость Адамса, разговорная система в игре далека от совершенства: нередко собеседники начинают повторяться или встают в тупик перед простым, но заданным не теми словами вопросом (правда, в этой игре всему этому есть логичное объяснение: как-никак, все они роботы, к тому же, в данный момент

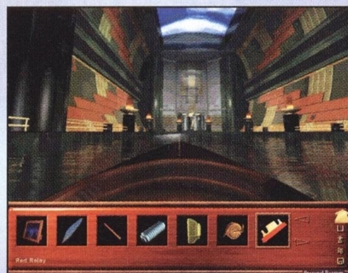
Достоинства:
Оригинальность, адамсовский юморок.

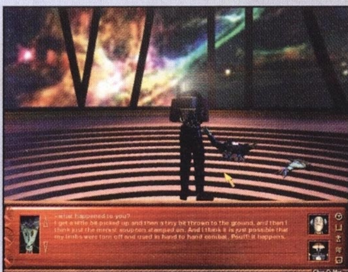
Недостатки:
Игра местами сильно притормаживает, оригинальность тоже временами заходит через край.

Резюме:
Игра не для всех.

7.0

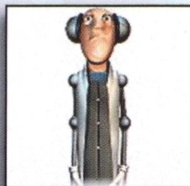
1.5	VIDEO
0.8	SOUND
1.2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

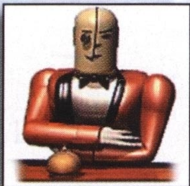






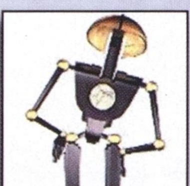
Дмитрий РЕЗНИКОВ



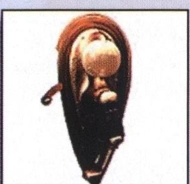












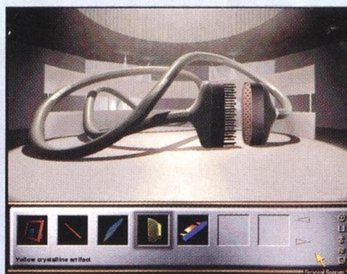
функционирующие со сбоями). Не радует, например, то, что они не всегда следят за содержанием разговора, что не позволяет пользоваться местоимениями («Кто такой Леовинус?» — «Леовинус — создатель Титаника». — «А где его найти?» — «Кого найти?» — «Леовинуса». — «Леовинус — создатель Титаника».). По этим причинам во время игры постоянно приходится держать под рукой блокнот, куда заносишь всевозможные ключевые и похожие на ключевые слова и фразы, чтобы потом спрашивать про них у всех встречных персонажей.

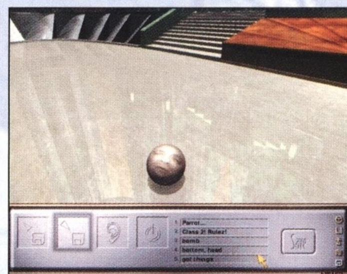
Кстати, весьма интересно то, что в одном из залов корабля вы можете самостоятельно настраивать как разговорчивость персонажей, так и их интеллектуальные способности. Первое просто повышает их расположение к вам (а вернее, просто к клиентам), что, например, позволяет договориться с до того не очень доброй тетей в гостинице, а второе временно увеличивает работоспособность их центральных процессоров. В результате, много и не по делу трепавшийся, например, лифтер, внезапно умнеет, и хотя он едва ли сможет сильно вам помочь в прохождении игры, тем не менее, сможет хотя бы достаточно содержательно и по делу отвечать на простые вопросы. Что же касается и без того склонных к информированию вас на любые темы «вызываемых» роботов, то они просто становятся неоценимыми помощниками в деле спасения «Титаника». Впрочем, можно их «скорректировать» и в другую сторону, и тогда они забудут, кто вы вообще такой, а также где они сами находятся.

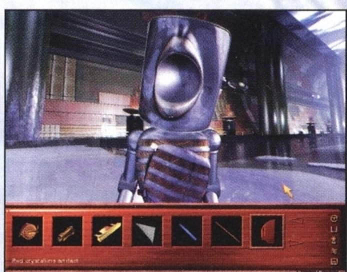
Помимо разговоров, есть в **Starship'е Titanic'е** и «стандартные квестовые элементы», а именно: таскание различных предметов в сумке и использование их тут и там. Надо отметить, что все эти «типичные» задачи являются весьма логичными, хоть и не очень простыми; решать их, как правило, довольно приятно. Хотя, конечно, не обошлось без пары моментов, когда решение находится только методом тыка. Кстати, есть в игре одна милая задачка, решение которой частично лежит в разговорной системе — однажды вам надо принести бармену ингридиенты для коктейля (в том числе сломанный телевизор — все это плоды компьютерных сбоев), среди которых есть «pureed flock of starlings». Можно пытаться загнать бедных птичек в мясорубку, а можно просто налить в стакан горчицы или чего еще из имеющегося под рукой, отдать бармену и на вопрос «что это?», не растерявшись, ответить «pureed starlings». Это — одна из лучших задачек игры (во всяком случае, ничего подобного раньше видеть не доводилось).

В **Starship Titanic** весьма специфический интерфейс. На корабле вам выдают «штуку», электронный инструмент, с помощью которого вы общаетесь с персонажами, пользуетесь инвентарем, сохраняете игры, получаете адреса своих новых кают, а также управляете различными устройствами в разных точках корабля — от телевизора до навигационной системы. Надо сказать, что эта последняя особенность временами весьма раздражает, потому что быстро вспомнить, что выключатель надо искать не на агрегате, а у себя в инвентаре, временами не удается. Кроме того, понять, что с помощью этой же «штуки» вы можете вызывать двух очень важных персонажей игры, способных дать ответы на массу вопросов, тоже можно, только ознакомившись с инструкцией (к игре, в смысле).

Второе, что раздражает — это постоянное притормаживание игрушки. Музыка и разговоры здесь записаны в формате MP3, из-







за чего **Starship Titanic** требует довольно продвинутого компьютера, и, естественно, совмещение пары голосов и видео приводит к тому, что хочется выть от всеобщего мощного замедления. Совсем не радуют длительные тормозящие поездки на лифтах и иных транспортных средствах, которые приходится периодически совершать и которые нельзя прервать, как обычную видеовставку. Аналогично, первое время страшно достает беспрерывная болтовня лифтового бота, который опять же своими бессмысленными словами задерживает продвижение вперед.

У многих игроков, незнакомых с одноименной книгой, может возникнуть ощущение бессодержательности игры. Действительно, понять, что же, собственно, надо делать, можно лишь решив одну весьма непростую игровую задачку, заметить которую не так-то и просто и которая, кроме прояснения содержания игры и вашей задачи, никакой больше смысловой нагрузки не несет. Для тех, кто где-то игру раздобыл и пытается пройти, намекну, что речь идет о компьютере в библиотеке, в котором можно прочесть почту трех создателей «Титаника». Впрочем, суть и так примерно ясна: в центральном месте корабля лежит синяя женщина без глаз, ушей и рта, а также с дырками на вытащенном из головы мозговом отсеке; ваша задача — найти все одиннадцать недостающих деталей, вставить их на места, тем самым восстановив жизнедеятельность Титании, центрального корабельного компьютера, и вернуться домой на Землю.

Приятно отметить наличие эдакой встроенной системы подсказок. Застряв в игре, вы всегда имеете возможность вызвать одного из роботов, «беллбота», и либо просто попросить подсказки, либо задать какой-нибудь специфический вопрос. Временами, если игра решает, что вы окончательно сбились с пути истинного, этот самый «беллбот» появляется сам и начинает намекать, что бы стоило теперь сделать. Честно говоря, подсказки не всегда бывают «в тему» и иногда запаздывают, но в целом без помощи этого железного парня в **Starship Titanic** точно разобраться самостоятельно нельзя. Этот же «беллбот» весьма полезен при необходимости сделать что-то кардинальное: сбросить телевизор с высоты 33-го этажа или заменить лампочку в каюте первого класса.

Разумеется, игра полна чисто адамсовского юмора. Для того, чтобы оценить его в полной мере, надо много и содержательно общаться с роботами, причем разговаривать не только на игровые, но и на исключительно отвлеченные темы — про философию, физику или любовь, например. Приятно, знаете ли, поговорить о чувствах с роботом-лифтером. Помимо разговоров, адамсовская сатира видна и во многом другом: например, спускаясь на лифте из этажей первого класса на этажи «супергалактических путешественников», можно пронаблюдать смену качества музыки, играющей одну и ту же мелодию: от скрипичного оркестра через волновой синтез до откровенного «адлибового» звука на нижних этажах.

Графика в игре весьма высокого качества — воображение, конечно, она не поражает, но в целом сделана неплохо, трехмерненько так, а-ля Myst. Если бы все работало столь же быстро, как было авторами задумано, то «Титаник» выглядел бы еще лучше. Живет он на трех компактах, при этом, поскольку действие игры разворачивается все время в одних и тех же местах, компакты приходится периодически менять по мере перемещения из одного помещения в другое (и, конечно, «полезно занята» довольно небольшая часть каждого из CD, так как многие данные повторяются). В основном место на дисках занимают разговоры, вернее, потенциальные ответы компьютера на ваши заявления, так как таковых, сами понимаете, очень много, дабы содавалась видимость настоящего разговора.

В общем, выводы будут такие. **Starship Titanic** — определенно игра не для всех. Для ее прохождения надо весьма свободно владеть письменным английским языком (причем, не допускать ошибок в написании разных слов), а также иметь некоторый опыт решения не самых простых игр приключенческого жанра (квестов или адвенчур, если хотите). Мало того, неплохо также иметь хотя бы минимальный опыт общения с предыдущими, текстовыми творениями Адамса или Infocom'a, чтобы примерно представлять себе, как задавать вопросы и уметь вычленять нужную информацию из общего ее потока. Люди, которые достаточно много играли в исключительно текстовые игрушки, безусловно, оценят по достоинству систему общения в **Starship Titanic**, ибо такой свободы выражения мысли до сих пор нигде не было (хотя использование местоимений вместо только что упомянутого предмета или персонажа есть практически везде). Люди же, привыкшие к современным «мистоподобным» игрушкам, едва ли смогут пробороться в «Титанике» дальше получения права на каюту второго класса, где уже начинает возникать необходимость активного общения. Они, не поняв ни сути игры, ни ее сюжета, вынесут вердикт: относительно красивенько, но бессмысленно и чересчур запутанно, и, возможно, будут правы. Лично я не жалею о потраченном на «Титаник» времени, однако советовать его кому либо не берусь: слишком уж специфическая это игрушка, знаете ли. На любителя. И что-то мне подсказывает, что таковые любители уже и так все про **Starship Titanic** знают и бегают по магазинам в его поисках. Что ж, успехов вам, поклонники Адамса, в этом нелегком деле.

СИ

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

Альтернатива:
Нет

X-FILES: THE GAME

PC

X-Files — пожалуй, одна из немногих игр, сделанных по мотивам кинофильмов, способная предложить нечто большее, чем просто управление любимыми героями в любимом мире.

Плафторма: PC
Жанр: **Adventure**
Издатель: Electronic Arts/Fox Interactive
Разработчик: **Hyperbole Studios**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 8X CD-ROM (чем быстрее, тем лучше), Win'95
Интернет: **www.ea.com**

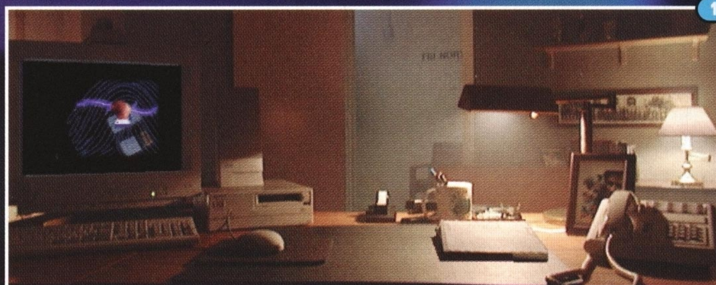
Об этой игре мы ни разу не писали. По очень простой причине — о ней абсолютно ничего не было известно. На манер содержания сериала, авторы предпочли хранить в полной тайне даже сам факт своей работы над проектом игры по мотивам сверхсуперпипермегагигапопулярного телесериала Криса Картера **The X-Files**. То бишь, «Секретные материалы». Не создать игру по столь знаменательному преимущественно молодежному сериалу было бы просто кощунством или означало бы полное отсутствие деловой хватки у продюсеров. В принципе, уже сейчас, еще до официального выхода игры, мы можем с точностью до десяти-двадцати тысяч копий высчитать тираж будущего хита, но делать этого не станем. Ну, а главный вопрос по поводу самой игры должен стоять несколько в другой плоскости. Делать или не делать — это слишком наивно. А вот что делать — уже ближе к интересному решению. Жанров-то много, а **X-Files** один. Здесь создатели игры не стали долго мучиться и предпочли всему остальному то, что ближе всего подходит к духу кино, — интерактивный триллер, а если проще — адвенчура.



На семи золоченых дисках, полученных нами от знаменитой Electronic Arts, намеревающейся издавать **X-Files** в Европе, раскинулся совершенно новый эпизод великого сериала, и даже при полном отсутствии прочего содержания, поклонники фильма проглотили бы его с радостью. Приятная неожиданность для нас заключается в том, что кино разбавлено еще и содержимым весьма неплохой игры. Если кому-то уже хочется кричать «Браво!» и «Ура!», они могут начинать это делать. Остальных же прошу все-таки отхлебнуть некоторое количество словесных комбинаций, расположенных ниже.

Чтобы не портить ощущения, о сюжете скажу лишь пару слов. Как и положено для серии **X-Files**, в прологе нас ждет весьма необычная завязка. Обычно она протекает без участия главных героев сериала, но в игре было сделано исключение. Итак, Скалли и Малдер в процессе очередного расследования забираются на далекий склад на краю какого-то мелкого городишки. Как говорится, «там темно и крысы». Кстати, одну из них нам показывают на закуску первым же кадром. Склад, разумеется, закрыт, но для наших героев замки не проблема, особенно, если впереди маячит какое-то крупное открытие. Проникнув в здание, они начинают привычно его осматривать и даже находят что-то подозрительное в песке, но тут традиционно вмешиваются сторонние силы. В распахнутые двери врывается банда непонятных господ, которые радостно изрешечивают пулями все вокруг наших героев. Им даже, кажется, удается ранить Скалли. Стрельба стихает. Крупный план... Непонятный яркий свет. Напряженно звучащая последняя нота — и все. **X-Files**, господа. В ролях... и так далее. Одним словом, истина где-то там.

1

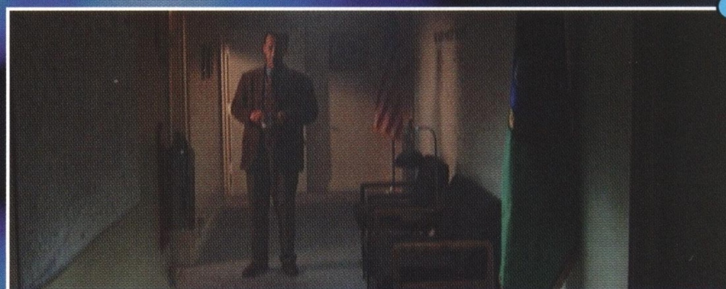


Главным шоком для приготовившихся к путешествию с инопланетянами и Малдером зрителей-игрателей будет тот факт, что главный герой в игре отнюдь не относится к нашей замечательной парочке. Хотя в самом кино они оба принимают самое активное участие (так что успокойтесь, это не значит, что знаменитых актеров для игры решили не использовать). Все дело в том, что сюжет очередного эпизода закручен весьма странным образом. В региональное отделение ФБР, что находится в Сиэттле, приезжает всем нам известный заместитель директора Скиннер, который обеспокоен исчезновением своих любимых агентов. Ни Скалли, ни Малдер так себя раньше не

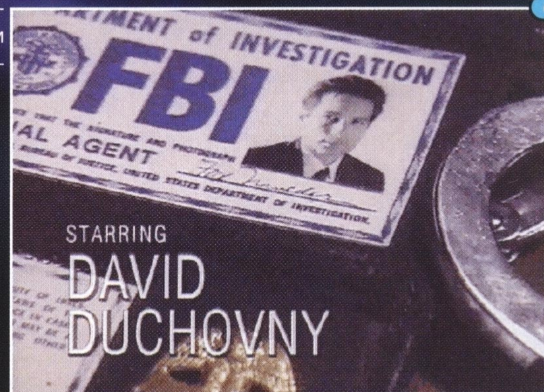


3

2



4



Достоинства:
Прекрасный сюжет, отлично отснятый новый эпизод X-Files. Удобный интерфейс и приятно выстроенная игровая концепция делают игру более привлекательной.

Недостатки:
Видео прокручивается не на полный экран, заметны значительные недостатки в графическом убранстве. Помещения чересчур однообразны.

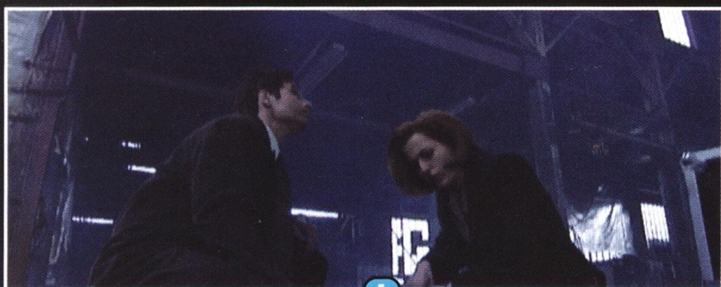
Резюме:
Игра на любителя. Любителя X-Files или любителя адвенчур.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

1 — Элегантного вида курсор всегда подсказывает примерное следствие использования того или иного предмета.
2 — Краткое резюме ответа помещается разработчиками игры в пару секунд сумасбродной анимации.
3 — Следование правилам сериала абсолютное — даже шрифт и расположение титров такие же, как в оригинальном X-Files.
4 — Любимая всеми заставка тоже тут. И те же самые актеры, и режиссер, и сценаристы, и оператор — все они приняли участие в создании игры.
5 — Новое расследование героев сериала превратится в дело для новичка из Сиэттла.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



5

вели, а тут от них нет ни единой весточки на протяжении четырех дней. Пропали они как раз разбираясь с заданием в Сиэттле, и поэтому Скиннер намеревается поручить дело по их поиску кому-то из местных агентов. Этим кем-то оказываетесь, разумеется, вы. Новичок по имени Крейг Уилмор.

Игра, если не учитывать ее странноватого видео налета, вполне стандартна. Герой бродит с места на место, ищет предметы, роется в компьютере, участвует в разговорах и постепенно раскрывает тайну за тайной. Однако в **X-Files** авторы пошли на некоторое новаторство в жанре. Для начала вся игра была сделана исключительно из видео, и ни одного «нарисованного» фона в ней вы не увидите, из чего складывается просто-таки ужасающая реалистичность происходящего. Если бы при этом у вас была еще и хоть какая-то свобода передвижения. Ан нет — здесь все стандартно. Вперед, назад, вправо, влево, по фрейму, по картиночке, по пикселю. Даже стандартное уже для жанра вращение вокруг своей оси в X-Files, увы, не предусмотрено. Как ни странно, этот достаточно существенный недостаток в **X-Files** почти незаметен. А все потому, что большая часть картинок в игре представляет собой фотокопии каких-либо помещений, офисных зданий, больниц, моргов, форма стен которых не слишком примечательна и посему не требует наличия кучи углов обзора. Однако, при всем этом, порой ориентироваться на местности достаточно сложно, особенно крупную проблему представляет нахождение нужных дверей. Коридоры прямые, все повороты, разумеется, под девяносто градусов, и поэтому разглядеть нужный проем тяжеловато. Еще больше это усугубляется тем фактом, что помещения в **X-Files** весьма однообразны, и заблудиться в мешанине коридоров не просто, а очень просто. Однако со временем все встает на свои места. Главным же неудобством в игре остается то, что активный киноэкран занимает очень мало места на экране собственно игровом. Узкая полоска изображения, демонстрирующая даже меньшую площадь, чем стандартный широкоэкранный фильм, и широкие черные края сверху и снизу для вообще-то вполне миниатюрного интерфейса прилично раздражают. Конечно, может от этого драматичность и усиливается, но раз так, то идеально будет сделать игру по подглядыванию через замочную скважину (в натуральную величину, разумеется).

Поистине революционны в **X-Files** технологии взаимодействия игрока с окружающим миром. Несмотря на то, что поначалу игра покажется вам не более чем простым интерактивным фильмом на манер Wing Commander 3 или 4, по прошествии некоторого времени после начала действия вы поймете, что все ваши действия, реплики и ответы на вопросы кардинальным образом влияют на сюжетную линию, которая, в отличие от того же Wing Commander, ветвится такое количество раз, что вы потеряете счет ситуациям уже после первых бесед. Спросили, не спросили, что ответили, как ответили, ответили ли вообще, каким тоном — все это имеет значение и может сказаться, пусть не теперь, но в будущем. Особенной оригинальностью отличается интерфейс, выплывающий при разговорах — ваши реплики там представлены визуально как некие выдержки эмоциональной окраски будущей фразы. Если ответ должен быть забавным, то появится маленький видеоролик в оранжевых тонах, расписывающий расплывающуюся в улыбке физиономию, причем, все строго в стилистике **X-Files**. В случае, если ответ будет туманным, индифферентным, то и на картинке, соответственно, будет медленно уходить вдаль серый туманчик. Надо сказать, что такого блестящего воплощения простейшей идеи мне еще видеть не доводилось.



В современном мире **X-Files** огромное значение уделяется компьютерам и всему, что с ними связано. Вообще, техники в игре более чем достаточно. Из модных новинок в экипировке появился PDA (мини-компьютер) и сотовый телефон. Разумеется, позвонить можно лишь по имеющемуся в наличии номеру. Нельзя признать **X-Files**'ную компьютерную технику верхом совершенства, но разработчикам виднее, возможно, именно такие компьютеры стоят в самом ФБР. Единственное, что развлекает, это сверхнеобычный screensaver в рабочем компьютере. Он, честно говоря, весьма напоминает саму заглавную заставку сериала. Но только без музыки. Кстати, для фанатов музыкальной темы фильма бессменный ее композитор подготовил в игре несколько приятных сюрпризов в виде некоторого количества совершенно новых мелодий. Однако, признаться, особенно гениальных нот услышать пока что не удалось.

С технической точки зрения игра, как уже было сказано, не блистает, однако, как говорится, могло быть намного хуже. Приятно, что видео здесь без раздражающих полосок и, при этом, достаточно четкое и быстрое — если уж видеоролик загрузился и не прерывается действиями игрока, то он не станет притормаживать каждую секунду. **X-Files** предъявляет огромные требования к вашему компьютеру, причем, совершенно не с той стороны, с которой этого можно было бы ожидать. Дело в том, что без очень быстрого CD-ROM драйва получить удовольствие от игры почти невозможно. Даже 8-ми скоростной, считавшийся ранее чуть ли не эталоном, максимумом для любой игры, здесь справляется плоховато, и задержек не миновать. А уж они-то раздражают просто безумно. Видеоролики к игре записаны в свежайшем формате Quick Time 3.0 и посему сработаны чисто технически на необыкновенно высоком уровне. Имеется даже нешуточный трехмерный звук, идеально работающий и при двух наличествующих колонках. Нам, неизбалованным даже телевидением со стереозвуком, в игре **X-Files** откроется чуть ли не целый новый мир ощущений.

X-Files — пожалуй, одна из немногих игр, сделанных по мотивам кинофильмов, способная предложить нечто большее, чем просто управление любимыми героями в любимом мире. Уникальная сюжетная линия, отличная работа оператора, хорошие актеры, вполне разумные головоломки и манипуляции с предметами — все это ставит **X-Files** если уж не на одну ступень с лучшими экземплярами жанра, то, по крайней мере, гарантирует приятное времяпрепровождение и тем людям, которые не являются фанатами сериала. Для последних же игра станет абсолютной необходимостью. Но людям, не увлекающимся адвенчурами, играть в **X-Files** будет не только сложно, но и скучно. Им придется подождать какой-нибудь **X-Files** Arcade и 3D. Остальные же могут играть. И смотреть. И опять играть. До самого конца самого последнего диска.

СИ

Альтернатива:
Сериал X-Files

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ВАНГЕРЫ

PC

Пожалуйста! Не проходите мимо! И не судите сгоряча. Ни в коем случае...

Платформа: PC
Жанр:
Издатель:
Бука/Interactive Magic
Разработчик: KD-Lab
Требование к компьютеру:
P-100, Win '95
Дата выхода: июнь 1998
Интернет: **www.kdlab.com**



В этот раз задачка досталась совершенно убойная. Сами посудите — все слышанные высказывания об игре позволяют разделить массу хоть что-либо видевших геймеров на два лагеря, расположить которые лучше всего по разные стороны какой-нибудь непреодолимой преграды. Во избежание смертоубийства, конечно. Представители первой группы, что называется, «подсели на нюху». В их горячих речах так и слышится свист ветра в мирах Потерянной Цепи и видится кипящая там же очень странная, но завораживающая жизнь. Противники этой группы не менее активно высказываются по поводу грядущей игры. По их мнению, это кучка гнусного «не пойми чего», по которой ползают мерзкие слизне-подобные обитатели, время от времени несущие(вернее, булькающие вслух...) всякую чушь. Брр! Причем, реакция эта еще сильно смягчена для печати.

Так что же это есть на самом деле? Ох, тяжело бедным авторам... И тухлых помидоров-то мы, наверняка, получим со всех сторон.

Сюжетец (по другому и не скажешь!)... И хотели бы о нем поведать сполна, но возможности описать его подробно не имеем — редактор так и не поддался на уговоры и не выделил для этих целей ну хотя бы полжурнала. Но чуть-чуть все же можно. Предыстория Потерянной Цепи относительно проста: есть цепочка связанных пространственными тоннелями миров, которая населена потомками двух когда-то воевавших рас — людей и криспо. В результате применения некоторых средств произошло слияние насекомых и гуманоидов на генетическом уровне, что породило целый спектр созданий, по образу жизни похожих на общественных насекомых и наделенных остатками людского сознания. Это самое сознание время от времени вырывается на свободу, и получаются основные герои игры — **Вангеры**: байкеры, путешественники и торговцы в одной шкуре(внешний вид их, кстати, скрыт — видно, во избежание естественных рефлекторных реакций). Как легко догадаться, в один прекрасный день вы станете одним из них, будете выперты на поверхность и предоставлены своей судьбе. С этого момента начнется новая жизнь — да, да, именно жизнь, а не прохождение story line. И вот это и есть, на наш взгляд, основное достоинство этой игры.



...Прочитали еще раз нашу вольную интерпретацию сюжета и подумали — где ж после выхода статьи мы будем прятаться от разьяренных разработчиков? Ведь они потратили на продумывание мельчайших деталей месяцы! Чего только стоит словарь терминов, который действительно переполнен маленькими шедеврами(по заявлениям Самого Главного — нашептанных Мировым Эфиром). И так все опошлить парой-другой предложений!..

Но продолжим. Что можно делать? Исследовать окружающий мир, контактировать с его обитателями, гонять



на увешанной оружием машинке и много чего еще. Кто-то сравнивает игровую концепцию **Вангеров** с Micro Mashine, кто-то — с Pirates!, а мы вспомним Elite и Privateer 2. Но все эти сравнения одинаково бесполезны и могут только чуть-чуть помочь определиться с выбором: играть или не играть. Увы, это тот редкий случай, когда для окончательного ответа недостаточно лениво понажимать кнопки часок-другой — несколько дней представляются более верным сроком. Конечно, если вы не падки до нюхи.

А теперь предоставим слово разработчикам, с которыми мы вышли на связь, дабы дать им возможность объясниться, что же на самом деле происходит в игре и как она устроена. То, что вы дальше прочитаете, представляет собой кусочки вопросов и ответов, с помощью которых хоть как-то можно проникнуть в душу игры. Плюс некоторые личные мысли и ощущения. Здесь и далее Д&П — ваши покорные слуги, АП — Алексей Постников, ответственный за PR деятельность в К-Д Лаб, а KranK — Андрей Кузьмин, тот самый Главный.

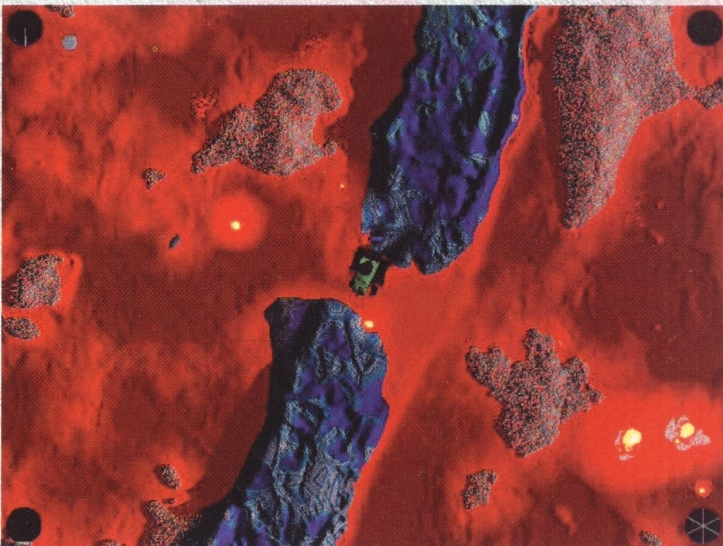
Д&П: Ветвится ли основная сюжетная линия? Или мы опять получим пусть интересную, но «одноразовую» игру?

АП: Да. Сюжетная линия не линейна. В игре нет строго определенной последовательности действий, которая должна привести к успешному ее завершению, но без некоторых принципиальных моментов игру, все же, не пройти... Принципиально в ней существует три возможности дойти до конца(условно — успешно ее пройти) и путей достижения — соответственно. Каждый из этих вариантов различается по трудоемкости в его достижении и поэтому несет некоторые различия в степени «успешности» каждой концовки. Т.е. — чем легче достижение «концовки», тем менее интересен и насыщен финал.

KranK: Мы постарались сделать финалы весьма неожиданными, это своеобразные sci-fi изюминки о том, кто же такие, по-нашему, вангеры. В игре есть общий костяк и некоторые размытые стадии: исследование Цепи, исследование секретных миров, охота на Кукол, принятие Решения. Но резких границ нет, в каждый момент игрок может делать, что хочет, в рамках доступного. К тому же, мы постарались повсюду сделать альтернативные условия выполнения различных ключевых действий. То есть старались соблюдать баланс между мотивацией действий и игровой свободой.

Д&П: Можно ли зайти в тупик? Насколько игра гибка?

АП: Принципиально не существует такой последовательности действий, которая бы полностью «отрубила» возможность успешно достичь финала. Но, при выборе определенных сюжетных линий, некоторые возможности пройти игру отключаются, но это и есть выбор игрока в том, какому из вариантов прохождения игры довериться.



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Достоинства:
«Живая» графика, свободный, не зависящий от игрока мир, развивающийся по собственным законам.

Недостатки:
Отдельные минималистские графические решения.

Резюме:
Если сразу не оттолкнул внешний вид игры — вы пропали.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

KranK: Да, чтобы увидеть самый сложный финал нужно быть аккуратнее — его можно лишиться некоторыми необдуманными действиями. Но классических тупиков нет.

Д&П: Путешествие по цепи миров — движение без возврата или можно вернуться к началу пути?

АП: Игрок в любой момент игрового времени может посетить те миры Цепи, на которые у него есть доступ, и не важно, как далеко он прошел по сюжетной линии. Т.е. игрок в любой момент может отказаться от сюжетного прохождения игры и посвятить себя расстреливанию Вангеров, выполнению табутасков или ритуальным гонкам.

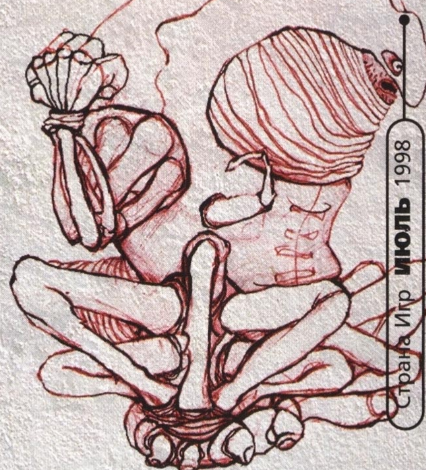
KranK: Игрок волен возвращаться сколько угодно туда, где он уже был. Это даже приветствуется. Появляются новые товары, которые можно попробовать сдать старым знакомым. Нужно возить нюху и Кукол и так далее...

...Вы почувствовали? Вот она, бездна, уже готовая развернуться и поглотить неосторожного геймера, оторвать его от друзей, пива и свежего воздуха...

Ладно, двинулись по списку дальше.

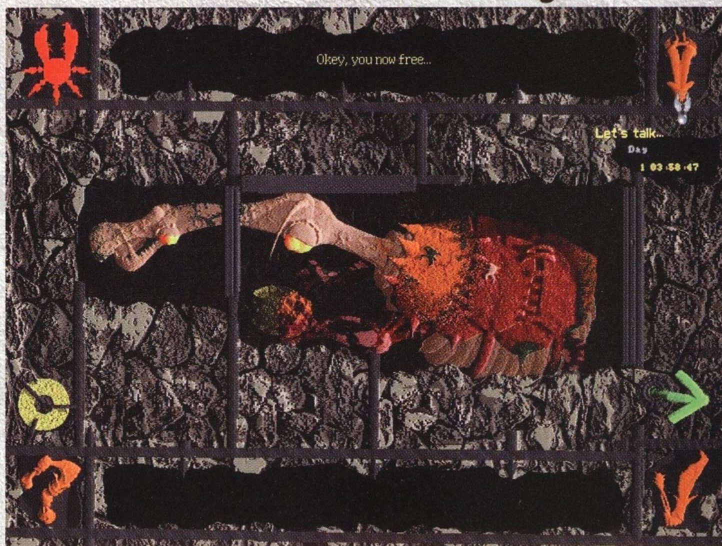
Основное достоинство(после сюжета) и основной недостаток игры — ее Графика. Очень хорошо укладывается в общий сюрреалистический стиль игры и потому способна произвести шокирующий эффект на часть геймеров. Помнится, в первый раз(в прошлом году) ощущения были еще те. Реакция неподготовленного, но агрессивно настроенного человека иногда бывает такая: «Что это за кучка зеленых пикселов? Опять эти отечественные халтурщики деньги экономят!» Game Over, delete all? Yes!!!

С подобными людьми разговаривать тяжело, они заранее настроены на то, что ничего хорошего не может быть в игре, которая ТАК выглядит. Но если увиденное все же не вызывает рефлекторного отторжения с первых секунд, то при пристальном рассмотрении графической части можно обнаружить много больших достоинств. Основное из них — «живой» рельеф. Да, он по внешнему виду напоминает кусок цветного пластилина. Ни о каких деревьях или кустах(в общепринятом смысле) речь не идет. НО. Поверхность живет. Это не застывшая картинка с нарисованными цветочками, оврагами и холмами и даже не полигональные горы большинства современных 3D-шедевров, вызывающие ассоциации с перекошенными злыми силами пирамидами. Она трехмерна и изменяется. Вот ползет под землей чужой мехос — и вас возносит на вершину выпученного им холма. А вот следы ваших колес. А вот яма, оставшаяся на том месте, где вы с налета уткнулись носом в землю. Из прозрачной воды, в глубинах которой следуют по своим делам другие вангеры, время от времени появляются остроконечные вершины каких-то пульсирующих образований... Возникает непередаваемое ощущение действительной жизни игрового мира. И за это можно простить многое — и восьмибитную палитру, и очень маленькую реальную толщину того слоя, в котором вы можете перемещаться, и очень скупо нарисованные мехосы. Причем, вид этих мехосов вызывает самое сильное разочарование — как они красивы в автосалоне, где вы их приобретаете, и как они неброски при выходе на поверхность!



Впрочем, дадим слово разработчикам, имеющим несколько иное мнение. И надо признать, что оно соответствует истине! Вот только упомянутый нами контраст...

Д&П: 12. Мехосы. На поверхности они уж очень примитивны, однотонны и плохо различимы! Даже в очках...

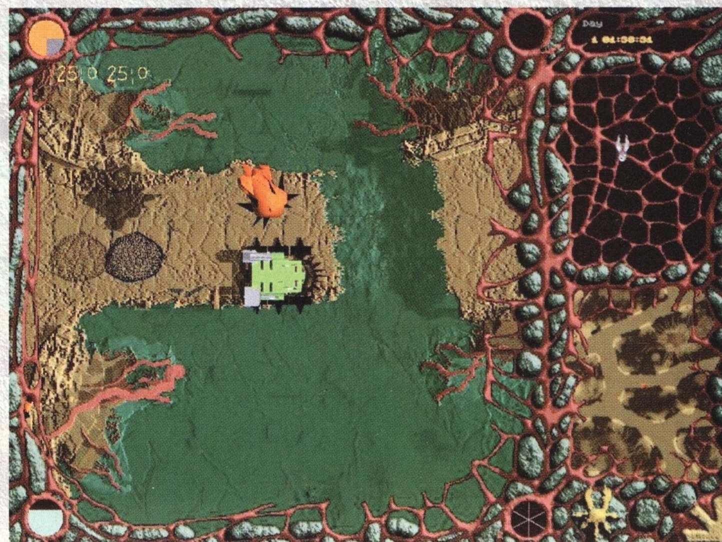


АП: В **Вангерах** присутствуют 14 простых моделей мехосов, каждая из которых легко различима по внешнему виду и сильно отличается по своим характеристикам от остальных. Пять уникальных мехосов, являющихся наследием очень древних времен и обладающих более нигде не повторяющимися особенностями. Таких механизмов в каждой игре может быть только по одному экземпляру и собираются они из отдельных, разбросанных по всем мирам Цепи частей и 5 моделей раффа. Раффа — это очень маленькие и крайне дешевые машинки. Но мехосами они не считаются. Также в игре встречаются 4 вида окраски Вангеров. Зеленая — изначальная, указывает на то, что мехос был приобретен или собран на Фострале. Оранжевая — указывает на принадлежность Глоркзу. Синяя — с Некросса. И желтая — этим цветом окрашены потерянные Вангеры. Они не принадлежат какому-либо Банчу.

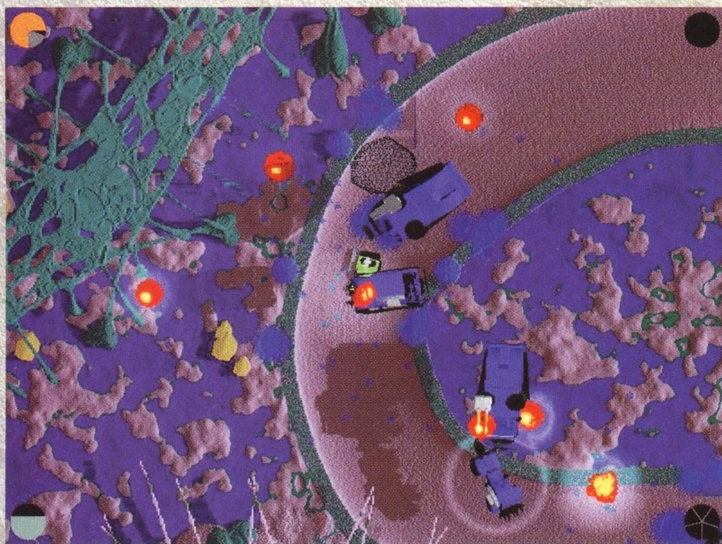
KranK: На наш взгляд, сейчас наши мехосы весьма детализированы. В каждом порядка тысячи плоскостей — мы хотели уйти как от приевшихся негибких спрайтов, так и от примитивных текстурированных моделей. У нас на плоскость часто уходит всего пиксел — это дает возможность добиваться сложных форм.

Вот так-то! Пришлось присмотреться повнимательней — и правда, деталей много. Но все же окраска очень однотонная...

...Еще немного личных впечатлений. Все, увы, по минимуму: ни тебе туману, ни фейерверков, ни цветного освещения. Любителей 3Dfx-эффектов ждет жестокое разочарование. Но, положа руку на сердце, признаем — Вангеры почти ничего не теряют от отсутствия новомодных фишек.



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Ладно, с графикой покончили, перейдем к другой вещи, немаловажной для игры подобного масштаба — законам развития игрового мира и поведению населяющих его созданий. И вот тут целиком и полностью приведем слова отцов-создателей:

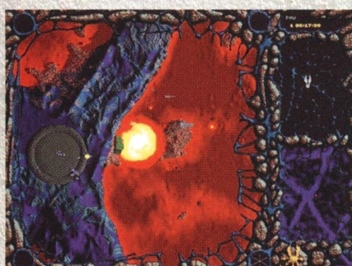
Д&П: Насколько велика зависимость игрового мира от главного героя? Например, происходит ли увеличение «крутости» врагов с течением времени в пределах одного мира? Какова вообще природа компьютерных вангеров? Они жестко прописаны или живут?

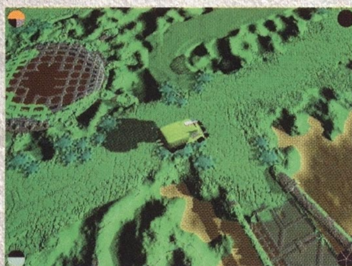


АП: Описать зависимость игрового мира от игрока довольно сложно. С одной стороны, мир живет без игрока и помимо него. Но так же существует и дифференцирование некоторых функций, которые могут или не могут быть выполненными без его участия. В игре присутствует концепция сквозного игрового времени, которая сводится к тому, что время в игре идет независимо от действий игрока. Т.е. «сквозное» внутреннее время никогда не останавливается, за исключением системных задержек, как то: загрузка мира, эскейва или сохраненной ранее игры, режим «паузы». Роботы-Вангеры выполняют основные функции по обеспечению нормальной жизнедеятельности Банчей в игре: доставляют нюху, что обеспечивает смену циклов, участвуют в ритуальных гонках, убивают друг друга и т.д. Но привезти Куклу может только игрок. Так как извоз Кукол — один из возможных способов успешно завершить прохождение сюжетной линии. Т.е. игрок может «закрыть» все циклы в Банчах и тем самым достаточно сильно изменить миры. Также игрок своими действиями может нарушать ход некоторых процессов в игре. Он может препятствовать доставке нюхи в главные эскейвы игры, может постоянно уничтожать участников ритуальных гонок и не допускать тем самым доставку ритуальных предметов в эскейвы.









Роботы-Вангеры прописаны в игре не жестко. Существует несколько видов Вангеров, каждый из которых выполняет свои основные функции: Вангер-раб, Вангер-вор, извозчик нюхи, перевозчик товара, участники ритуальных гонок, Рэйнджеры и Киллеры(убийцы) и так далее. При случае — нападении на них — они используют и функции нападения/защиты. Основными же бойцами против игрока и друг друга являются Киллеры и Рейнджеры. С течением времени увеличивается количество Рэйнджеров, но не их «крутость». Рейнджеры — это «развившиеся» рабы. В начале игры их не существует вообще. Затем, с течением времени, но не зависимо от действий игрока, эти рабы начинают возить нюху, участвовать в ритуальных гонках, затем их делают Рэйнджерами. Но иногда их убивают, чтобы не развелось слишком много. Т.е. здесь прослеживается полностью независимые события, на которые игрок не влияет вовсе. Популяция Рэйнджеров стабилизируется при помощи других Вангеров-роботов. Также существуют другие параметры, которые оказывают влияние на страх роботов или на их агрессивность. Такими параметрами являются: близость к месту действия Куклы одного цвета с находящимися рядом с вами Вангеров или ее удаленность. В случае, когда «родная» Вангеру Кукла близка к месту действия — он более спокоен, в противном случае его «нервозность» увеличивается.

Также на количество агрессии по отношению к игроку влияет наличие в его трюме Куклы, которую он поймал, присутствие в трюме **Вангера** ворованных личных вещей персонажей — также довольно таки серьезная причина для нападения на него роботов-Вангеров. Наличие в трюме артефактов не влияет на проявление агрессии по отношению к игроку.

На поведение роботов влияет их принадлежность разным банчам — разные характеры. Например, **Вангеры** с Некросса часто любопытны и могут пристроиться за вами и долго мирно ехать. При попытке убежать — нападают. **Вангеры** с Фострала не любят, когда у них на виду подбирают предметы — они любят это делать сами. И так далее... Мы старались сделать модель разнообразнее.

Д&П: Мотивация Вангеров при их действиях при встрече с игроком... Откуда они берут информацию(подглядывают?..) и что влияет на выбор ими линии поведения?

АП: Мотивация Вангеров зависит от типа, к которому каждый встречный Вангер принадлежит. Вангер-раб может и повоевать с Игроком, но при слишком долгом расстреливании его он пытается скрыться, так как обладает довольно-таки трусливым характером. В игре самые трусливые — это Рабы и Воры. Мотивация же Киллера проста. Он имеет единственную цель — уничтожить Вангера, на которого ему указали в эскейве, и инстинкт самосохранения у него отсутствует. Это происходит тогда, когда игрок овладевает личными вещами персонажей. У Рэйнджеров инстинкт самосохранения отсутствует также. Но если Киллеры имеют целью убить именно игрока и только за этим и едут, то Рэйнджеры просто колесят по мирам, хотя, увидев игрока, очень любят его убивать. Киллер не может потерять игрока. Рэйнджеры могут отстать и потерять игрока.

При встрече с Игроком **Вангеры** получают практически всю информацию о нем, которую имеет сам Игрок о себе. Роботы узнают, сколько у игрока брони, какое оружие тот имеет в слотах, какой тип мехоса принадлежит игроку, участвует ли он в ритуальной гонке и есть ли у него в трюме ритуальный предмет. Робот оценивает эти параметры и решает, скрыться ли ему сразу или немного подождать. При наличии вокруг игрока и робота других **Вангеров**, робот в большей степени склоняется к тому, чтобы убежать. Также роботы-Вангеры обладают достоверной информацией о местонахождении игрока в каждый момент игрового времени.

Помимо всего этого в игре существуют два параметра, присущие только игроку. Один из них — Удача. Второй, который непосредственно влияет на отношения игрока с встречными Вангерами — Авторитет. Авторитет — это что-то сродни слухам, которые распространяются среди Вангеров об игроке. На увеличение Авторитета влияет победа игрока над другими **Вангерами** (уничтожение роботов). Зависит от типа уничтожаемого мехоса. И от количества уничтоженных **Вангеров**. Чем выше у игрока Авторитет, тем больше боятся его другие **Вангеры**. В игру планировалось, но не удалось, ввести такую интересную особенность. При встрече с другими **Вангерами** игрок имел бы возможность издавать звуковой сигнал, имитирующий звук клаксона автомобиля. И при достаточно высоком авторитете игрока все встречные **Вангеры**, услышав сигнал, должны бы были сворачивать в сторону(в кювет).

Д&П: А экипированность противника улучшается при переходе из мира в мир равномерно?

АП: Нет. Экипированность противника всегда зависит от мира, на котором находятся данные Вангеры, и от наличия оружия в эскейвах. В начале игры не все виды оружия и устройств доступны в эскейвах. С течением времени ассортимент продаваемых предметов расширяется, и Вангеры, как игрок, так и роботы, получают возможность использовать весь спектр оружия и устройств в игре. Больше экипированность Вангеров ни отчего не зависит.

KranK: Миры, вообще говоря, не отличаются по сложности начинки — они просто разные. В начале каждой новой игры случайно расставляются предметы, мехосы и оружие. Каждый эскейв имеет какой-то минимум плюс что-то свое. В ходе игры может происходить обмен знаниями. То есть, если игрок будет долго-долго сидеть на одном месте, он таки сможет купить что-то новенькое, привезенное с других эскейвов роботами. Но лучше надеяться на себя...

...Что же мы можем сказать? Все весьма хорошо. Вот только эти подлые всезнающие враги... Поверьте, стряхнуть их с хвоста, если они прицепились, практически невозможно. А мы так малы и беззащитны(до поры, до времени)!

...Ох, пора закругляться. Поэтому дальше прибегнем к «сестре таланта»...

Удобно и стильно — это об интерфейсе. Управление приятно и достаточно реалистично. Например, для поворота надо развернуть колеса и начать движение. Кнопку отпустил — через некоторое время опять едешь прямо. Машина, однако! Вот только кнопок многовато.

Звук и музыка? По поводу музыки распинаться не будем — еще никому не удавалось толково описать ее на бумаге. Если же говорить об общем впечатлении, то... Впечатляет. Очень. А вот со звуком дела обстоят проще. Выстрелы, взрывы, рев моторов естественны, хоть и не являются маленькими шедеврами. С речью персонажей же дела обстоят так, что претензий не предъявишь. Никто не говорит ни по-русски, ни по-буржуйски. Все только булькают, свиристят и чирикают. Поскольку не люди. И это правильно.

Ну, и под конец сего эпохального и жутко длинного труда о НЕМ. О любимом. Мультиплейере. Есть ли он? Естественно, есть! Локальная сеть и Интернет. До 32 игроков в трех режимах: Van-War(deathmatch), Mechosoma(перевозка товара) и Passemblos(гонки). С ведением общего рейтинга.

Резюме? Пожалуйста! Не проходите мимо! И не судите сгоряча. Ни в коем случае...

СИ

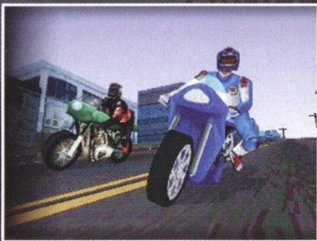
Альтернатива:
прямой нет

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

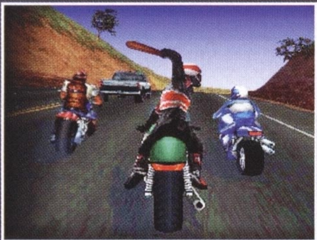
ROAD RASH 3D

Road Rash 3D действительно не так уж плох, беда в том, что шедевром его назвать никак нельзя.

Платформа: PlayStation
Жанр: **гонка**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Electronic Arts**
Интернет: www.ea.com







Достоинства:
Трехмерность, неплохой дизайн трасс.

Недостатки:
Исчезновение любимой многими идеи Road Rash.

Резюме:
Неплохая игра, рассчитанная больше на новичков, чем на знакомых с классикой.

5.5

1	VIDEO
1	SOUND
0.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Похоже, все разработчики разом ощутили перспективность жанра симулятора мотогонок. Иначе, как же можно объяснить настоящую бомбардировку всевозможными гонками на мотоциклах в последнее время? И, конечно же, Electronic Arts не смогла игнорировать новые потребности рынка, являясь к тому же основателем знаменитой серии Road Rash. Впервые появившись на Sega MegaDrive, игра проделала длинный и сложный путь, путешествуя по всевозможным платформам. И, что замечательно, ни один представитель из серии **Road Rash** до сих пор ничего не терял в идейном смысле, совершенствуясь технологически. Однако на этот раз очередная игра **Road Rash 3D** может послужить прекрасным примером того, как технологии, неогранично вживленные в ткань игрового процесса, почти полностью разрушают и концепцию, и идею.

Разумеется, главная примечательная особенность, на которую главным образом указывают сами разработчики игры, — это новоприобретенная трехмерность. Действительно, большинство обьектов в **Road Rash 3D** являются полигональными и вызывают соответствующие аналоги. В принципе, все, что касается внешнего оформления, по крайней мере, на первый взгляд, выглядит очень и очень неплохо. С другой стороны, внимание обращаешь на иное. Серия **Road Rash** издавна прославилась своей идеей мордобоя на мотоциклах. Соответственно, ее поклонников привлекала как раз эта особенность игрового процессса. Конечно, кататься на мотоциклах по трассам интересно, но когда это сопровождается жестокими драками с соперниками, которые, как правило, заканчиваются веселыми катастрофами... Представьте себе, **Road Rash 3D** вряд ли даст повод особенно обрадоваться многочисленным поклонникам серии, ибо стычки на мотоциклах практически сведены на нет. Причем, виной тому, как это ни парадоксально, следует считать именно трехмерность. Судите сами, для чего нам нужно столь желаемое звукосочетание 3D? Конечно же, для вящей реалистичности! Но ведь под общий уровень реалистичности надо «подогнать» и управление, которое в **Road Rash 3D** отличается необычайной неотзывчивостью и нелепостью. В измененной перспективе подъехать к другому участнику гонки, выравниться с ним, размахнуться и ударить его невероятно сложно. Отчасти благодаря управлению.



Вообще, как известно, на трассе должны быть повороты. Есть они и на трассах в **Road Rash 3D**. Чтобы успешно продолжать гонку, нужно естественно поворачивать. С этим тоже нельзя не согласиться. Но что делает гонщик в **Road Rash 3D**? Нет, я ничего не имею против джигитовки на мотоциклах, но полигональный самоубийца просто потрясает воображение. На каждом значительном повороте гонщик поворачивает не передним, а задним колесом, провоцируя занос. Этот прием на самом деле используется на трассах с препятствиями в строго определенных случаях. Но на огромной скорости это должно неминуемо привести к катастрофе! В **Road Rash 3D** это ни к какой катастрофе не приводит, но сильно сбивает с толку. Итак, две степени поворота: либо простое перестраивание, либо сильнейший занос. Вам выбирать. Разумеется, в условиях извилистой трассы, трехмерности и привычной скорости приходится забыть о том, чтобы как следует огреть противника дубинкой по шее. А жаль...

Между тем, не могу не отметить отличный дизайн трасс, которые изобилуют не только крутыми поворотами, но и спусками, подьемами, разветвлениями, а также некоторой свободы передвижения. Конечно же, последняя особенность весьма условна. Далеко отъехать от дороги не удастся, не удастся и



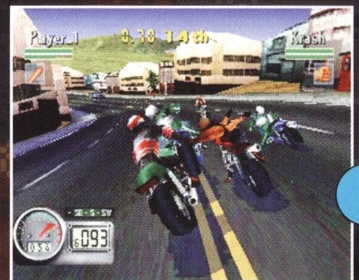






срезать путь, но все -таки приятно!

Очень много на трассах и обычных машин, которые прекрасно выполняют свою роль относительно разбрасывания мотоциклистов. Все это, конечно, очень забавно, иногда возникают очень смешные ситуации, но горечь утраты старого доброго **Road Rash** вряд ли оставит многочисленных поклонников серии. Пропала надобность в дубинках, исчезли великолепные комбинации, ушел **Road Rash**... Впрочем, о неформальности игрового процесса то и дело напоминают видеовставки и треки в стиле панк-рок, сумасшедшие ритмы которого отчего-то не совпадают с ритмами гонки. Сказать, что **Road Rash 3D** тормозит, нельзя, но



скорости явно не хватает. С этой точки зрения Need for Speed 3 обгоняет его раза в полтора, а то и в два.

При всем этом графика остается далекой от идеала. Когда быстро и правильно едешь по трассе, ни в чем особенном игру упрекнуть нельзя, но стоит только совершить какое-нибудь исключительное действие, как приходится сдерживать крик ужаса. Достаточно сьехать с трассы, чтобы поразиться величине пикселей. Она просто невероятна! Посмотрите на стоящую машину. Изломанные полигоны, вымученные текстуры — отвратительно. Затряслись полигоны, поползли текстуры — машина поехала. Неплохо выглядят лишь гонщики на мотоциклах, хотя и не блещут особенной красотой.

При всем этом, могу с уверенностью сказать, что многим, особенно тем, кто не знаком с предыдущими частями **Road Rash**, игра понравится. **Road Rash 3D** действительно не так уж плох, беда в том, что шедевром его назвать никак нельзя. Короче говоря, поиграть в любом случае стоит.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

Альтернатива:
Road Rash

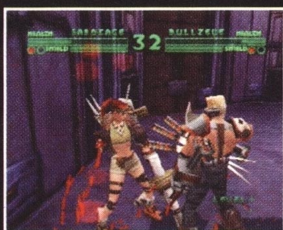
BIO F.R.E.A.K.S.

PS · N64

...великолепный дизайн и отличная, для американской драки, анимация персонажей...

Платформа: **N64, PS**
Жанр: драка
Издатель: Midway
Разработчик: **Saffire**
Кол-во игроков: 1-2
Интернет: **www.midway.com**







Достоинства:
Великолепный дизайн персонажей и очень даже приятная на вид графика

Недостатки:
Игровой процесс находится на самом примитивном уровне

Резюме:
Красивая и ни к чему не обязывающая драка в традиции Mortal Kombat

6.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
0.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Борис **РОМАНОВ**

В мире видеоигр существует особый жанр — американские народные драки. Это такие поединки, в которых игрокам позволяется играть и выигрывать одним единственно верным способом — тупым стучанием по клавишам. Взамен же той пресловутой «глубине проработки игрового процесса» в них вам готовы предоставить кучу других прелестей, таких, как, скажем, лужи крови, двадцатисекундные препрограммированные комбы и прочие, не связанные с настоящим файтингом вещи. Не знаю, кто первый их придумал и когда, однако своего расцвета такой, прямо скажем, примитивный, но, в тоже время, яркий и ни к чему не обязывающий подход к реализации драк пришелся на начало 90-х годов. И все вы прекрасно знаете ту игру, которая в свое время вознесла этот поджанр на вершину популярности. Это, конечно, знаменитый Mortal Kombat. Создала его известная компания Midway, которая и по сей день выпускает подобные продукты, причем, в больших количествах. **Bio F.R.E.A.K.S.** является ее самым последним, и, кстати говоря, самым лучшим творением в этом поджанре.

Начнем с того, что у этой игры имеется пара неоспоримых достоинств — великолепный дизайн и отличная, для американской драки, анимация персонажей. Вы только посмотрите на этих прекрасных «уродцев»: все они созданы с такой любовью и заботой со стороны художников, что просто дух захватывает. Кроме этого, таких героев в драках, да и в любых других играх, мы просто еще не видели. Еще бы, ведь **Bio F.R.E.A.K.S** это вам не просто какие-то «биологические уроды», а биологические (Biological) летающие (Flying) роботизированные (Robotic) усовершенствованные (Enhanced) бронированные (Armored) убийцы-синтоиды (Killing Synthoids). От одного такого названия можно уже умереть. Тем не менее, игра от него только выигрывает. Ведь по своей сути, **Bio F.R.E.A.K.S** является таким же нацеленным на малолетних подростков продуктом, как и был породивший его Mortal Kombat. И именно поэтому такое название и такой подбор персонажей действительно оправдывают свое существование в контексте данной игры. Но, все-таки, по моему мнению, **Bio F.R.E.A.K.S** удалось даже в чем-то переплюнуть своего прародителя, предоставив игрокам, во-первых, полностью трехмерную драку, и, во-вторых, дав возможность игрокам непродолжительное время парить в воздухе, изучая интерактивные арены, тем самым немного расширив границы этого поджанра игр.

Графическая сторона этой игры заслуживает особого внимания. Программисты Midway и команды разработчиков Saffire поработали на славу и представили на суд зрителей одну из самых визуально привлекательных драк для любой из приставок. Начнем с того, что в ней все герои были покрыты ставшими недавно модными «мягкими текстурами». На практике это означает, что на них вы не заметите ни единого разрыва между полигонами. Кроме этого, при движении «кожа» персонажей немного деформируется, что, в результате, делает эту драку все более похожей на реальность. Нельзя не упомянуть и об освещении персонажей в реальном времени, а также о высоком качестве остальных спецэффектов, которые были использованы в данной игре. Тем не менее, это все равно не третий Tekken, но другого мы и не ждали. Звуковое оформление игры просто потрясает. Даже на N64 вы будете приятно удивлены богатым набором подходящих по смыслу звуковых эффектов, что, в свою очередь, добавляет этой игре еще одно очко.

Как всегда, у Midway (да и, собственно говоря, у всех других американских компаний, создающих драки) управление в игре не блещет моментальной реакцией на ввод команд с джойстика, однако до ужаса War Gods оно также не доходит. Но, с другой стороны, точного ввода команд такая игра вообще-то не предусматривает. Ведь ее игровой процесс, в общем-то, находится на самом примитивном уровне. Хорошая драка постепенно заставляет игрока постоянно учиться и перехо-





















дить от простого ведения боя к сложному, постепенно знакомя игрока со всеми мелкими деталями, из которых и складывается игровой процесс. Здесь же все заканчивается на первом, так как учиться в **Bio F.R.E.A.K.S.**, по большому счету, нечему, а деталям разработчики в Midway никогда не уделяли особого внимания. Управление персонажами в игре построено по схеме, напоминающей Tekken, однако с добавлением одной кнопки, которая еще более упрощает и без того неглубокий игровой процесс. Эта кнопка отвечает за стрельбу различным оружием, с помощью которого вы, в основном, и будете убивать своих жертв. Нельзя сказать, что ближнему бою в этой игре место не нашлось, однако его реализация в данном продукте оставляет желать лучшего. Все дело в том, что все эти шикарные персонажи, приближаясь друг к другу, заслоняют своим телом буквально все, и вам останется только догадываться, что же там между ними происходит. Тем не менее, у каждого персонажа имеется в наличии по двадцать с лишним различных движений и приемов, одно краше и кровавей другого. Интересной особенностью этой игры является возможность буквально расчленять противника, а не только просто убивать врага, стреляя в него издалека или нанося ему удары в ближнем бою. В данном продукте удачным движением вы способны отрубить противнику руки, делая его менее защищенным. С другой стороны, от такой операции ваш враг не станет менее опасным, так как в его арсенал войдут новые, порой более мощные приемы. Битвы в **Bio F.R.E.A.K.S.** происходят не только на земле, но и в воздухе. Игроки могут в любой момент взлететь и продолжить свои кровавые разборки уже над ареной. Сами же уровни в данной игре не являются просто декоративным элементом. Большинство из них имеют по нескольку этажей, на которые вы можете всегда взлететь. Но берегитесь, на тех же самых уровнях имеются определенные места, в которых ваша жизнь будет находиться в опасности. В этих местах, помимо противника, непосредственную угрозу вашему здоровью будут представлять различные элементы уровней, такие, как, скажем, пики или лава. И хотя этот аспект игрового процесса, как всегда у Midway, остался не до конца проработанным, данная особенность игры позволяет нам говорить о некотором шаге вперед в этом поджанре видеоигр.





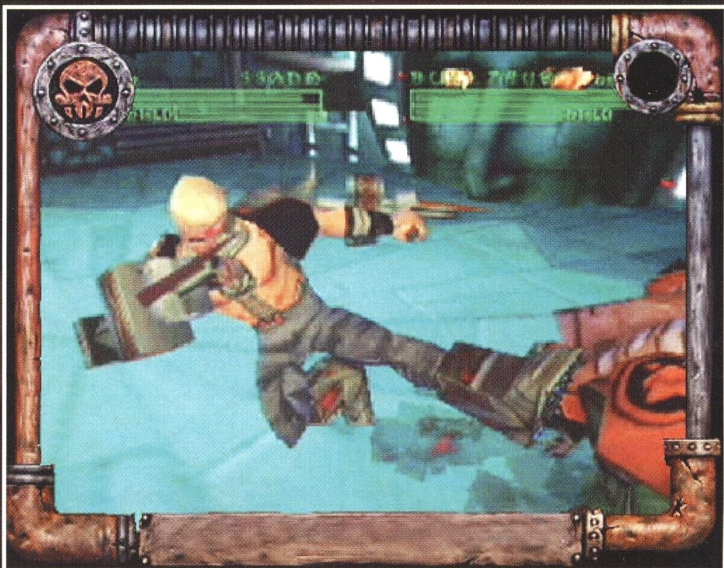




Тем не менее, до настоящей драки проект **Bio F.R.E.A.K.S** так и не дорос. В нем слишком много ошибок и недочетов, которые, как обычно, этот издатель пытался прикрыть кровавыми сценами и приличным дизайном персонажей. Поклонники настоящих драк, таких, как Street Fighter, Tekken или Virtua Fighter, вряд ли получат какое-либо наслаждение от такого примитивного игрового процесса и очень быстро пожалеют о сделанной покупке. Те же из вас, кто до сих пор интересуется играми наподобие Mortal Kombat, скорее всего, примут эту игру с распростертыми объятьями и не заметят в ней никаких недочетов. Тем не менее, даже они должны будут осознать тот факт, что уже через месяц на прилавках магазинов появится долгожданный четвертый Mortal Kombat, который пусть будет и попроще **Bio F.R.E.A.K.S**, но все же обладает известным именем и полюбившимися персонажами. Одним словом, поиграть в эту игру можно, так как свои 15 минут удовольствия она все-таки игрокам кое-как, но предоставляет. Но, с другой стороны, после этих пятнадцати минут даже самый ярый фанат драк быстро поймет, что Midway в очередной раз создал игру, довольно среднюю по всем параметрам. А особо циничные игроки вообще сразу причислят этот проект к разряду очередной халтуры и забудут о нем уже на следующий день.

СИ

Альтернатива:
Mortal Kombat 1, 2, 3...



Борис **РОМАНОВ**

FORSAKEN

N64 PC PS

Forsaken прекрасная игра, имеющая все шансы стать, если не игрой сезона, то, по крайней мере, ярчайшим событием месяца.

Платформа: PC, PlayStation, Nintendo 64
Издатель: **Acclaim**
Разработчик: Probe
Интернет:
www.acclaimnation.com

Достоинства:
Оригинально и красиво.

Недостатки:
Не хватает глобальности происходящего, ощущений, атмосферы...

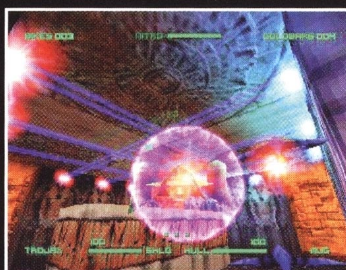
Резюме:
Хорошая качественная игра. Правда, могла бы быть и еще лучше.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Дмитрий ЭСТРИН

На вопрос, что было плохо в Descent, люди, как правило, отвечают охотно. Называется обычно и графика, и запутанные лабиринты, и довольно примитивные задания. Хотя несмотря на все перечисленные недостатки, надо сказать, что игра была неплохая, а главное — оригинальная. Но что самое удивительное, Forsaken от Probe Software на Descent не похож совершенно. За исключением свободы передвижения по трехмерным коридорам в этих играх нет ничего об-

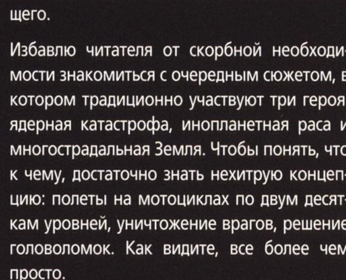




щего.

Избавлю читателя от скорбной необходимости знакомиться с очередным сюжетом, в котором традиционно участвуют три героя: ядерная катастрофа, инопланетная раса и многострадальная Земля. Чтобы понять, что к чему, достаточно знать нехитрую концепцию: полеты на мотоциклах по двум десяткам уровней, уничтожение врагов, решение головоломок. Как видите, все более чем просто.

Перед тем, как начать играть в одиночном режиме, следует выбрать мотоцикл, на котором придется летать до конца игры. Различаются они по нескольким параметрам, которые, впрочем, можно увеличить и в процессе игры — достаточно найти нужный power up. Заодно отмечу, что в многопользовательском режиме игры все участники сражения оказываются на одинаковых мотоциклах. Задания в миссиях отличаются крайней простотой, но при этом, как это не уди-





вительно, незаурядной оригинальностью. Какие-то уровни следует просто исследовать, на каких-то придется соревноваться с противников, дабы придти к импровизированному финишу первым, на других задание заключается в охране какого-то важного обьекта. И лишь на нескольких уровнях перед игроком встает банальная цель —





найти выход и выжить. Стоило бы также отметить отличный дизайн уровней, которые, как ни в какой другой игре, отличаются друг от друга. Так, игроку предстоит побывать и в гигантских пирамидах ацтеков, и на более привычных космических станциях.

Одной из целей разработчиков было создать что-то свое, совершенно непохожее на пресловутый Descent. Что нужно было делать в Descent? Во-первых, уничтожать врагов, во-



вторых, искать разноцветные ключи. Все. В Forsaken и поиск ключей, и даже уничтожение монстров частично заменено решением головоломок. Не надо делать скучные лица — головоломки в меру просты и довольно динамичны. Короче говоря, расставлять восемь ферзей на шахматной доске так, чтобы их пути не пересекались, не придется. Иногда головоломка заключается в самой структуре уровней, а поиск выхода из него превращается в ее решение. Так что все более просто и более гениально, чем можно было подумать.

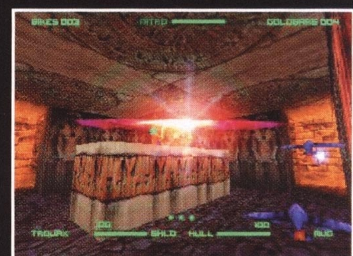






Враги представлены в основном многочисленными роботами, некоторые из которых даже передвигаются запрограммированно. Таким образом, обычное уничтожение посредством хаотичных перемещений в пространстве оказалось заменено на более элегантное: сначала мы изучаем поведение того или иного робота, а потом эффектно уничтожаем.

Но, конечно, наиболее интересным должен представлять режим многопользовательской игры. В Forsaken реализована поддержка 12 игроков по сети и через Интернет. Существует огромное количество различных типов игр через multiplayer. Так, например, существует такая игра, в которой у вас к мотоциклу прикреплена бомба с часовым механизмом. Разумеется, она должна через некоторое время взорваться. Что с ней делать? Совершенно верно — отдать своему противнику. Он, конечно, будет сопротивляться, но, оказавшись с бомбой, он приложит все усилия, чтобы отдать ее кому-нибудь еще. А тот — кому-нибудь еще. И так до тех пор, пока



определенный срок времени истечет. Те типы оружия, назначение которых было не вполне понятно в одиночной игре, становятся наиболее применимыми в многопользовательском режиме.

Настало самое время поговорить о графике, а заодно и об отличиях на Sony PlayStation и PC. На PC все просто замечательно. Разработчики смогли реализовать весь потенцал графических акселераторов в Forsaken. Спецэффекты, световые эффекты, высокая скорость — все это впечатляет. Но больше всего удивляет нарочито искаженная геометрия. Описать это необычайно сложно, это надо видеть. На Sony PlayStation не все так благополучно. Точнее сказать — не так, как на PC. Поскромнее, конечно, текстуры менее выразительные, спецэффектов поменьше да и пикселя сложно не заметить. Но динамика и интерес к игре неизменны в обеих версиях игры.

Есть в Forsaken и недостатки. Так, например, на протяжении всей игры не можешь избавиться от впечатления, что чего-то игре не хватает. Сама свобода передвижения остается невостребованной — она как бы и не нужна. Остаются невостребованными и многочисленные игровые возможности. С другой стороны, это не так уж и быстро замечаешь. Так что при наличии акселератора или Sony PlayStation игра доставит много удовольствия. **СИ**

Альтернатива:
Descent, Terracide

BANJO-KAZOOIE

N64

Игра получилась ошеломительно красивой...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **3D-платформер**
Издатель: Nintendo/Rare
Разработчик: **Rare**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.rareware.com

Достоинства:
Превосходная графика, музыка, несколько очаровательных находок, приятные европейскому и американскому зрителю персонажи.

Недостатки:
Чрезмерная прикольность игры, ее вычурная яркость может весьма прилично испортить впечатление от нее.

Резюме:
И тем не менее, Banjo-Kazooie хорошая игра. И даже отличная. Не виновата же Rare, что Nintendo все или почти все делает на пару лет раньше нее. BK — классический пример превосходства формы над содержанием. Хотя это игру и не портит.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

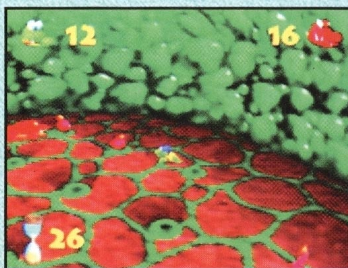
Сергей ОВЧИННИКОВ



Об истории взаимоотношений японской Nintendo и английской Rareware можно было бы написать роман. Однако, это получилось бы лишь в том случае, если бы за всю свою долгую совместную жизнь эти две компании умудрились хотя бы раз серьезно поссориться или бы пережить парочку разводов. В самом деле, какой роман без скандала, без обманов, подлостей и предательств? Вместо доблестного создателя Donkey Kong Country и прочих веселеньких хитов все вокруг говорят о Square — вот уж героиня, что надо. Нагло бросила Nintendo в трудные времена, не разделив энтузиазм компании по поводу картриджей, ушла под крылышко к быстро становившейся на ноги Sony, а теперь, похоже, потихонечку переползает в лагерь обоюдных противников — руководители компании с завидным постоянством присутствуют на всех мероприятиях, посвященных новой приставке Sega. Это, простите, получается уже не роман, а настоящий триллер. И если решиться что-то написать на эту тему, продажи могут быть не меньше, чем у Final Fantasy. Но наша тема другая — роман Nintendo и Rare. Две компании, особенно за последнее время, так сблизились, что их даже перестали отличать друг от друга — говорят, Rare уже себе и не принадлежит. Так или иначе, а разница менталитетов японских и английских разработчиков чувствовалась всегда. И Rare никогда не делала игр, похожих на оригиналы, с которых, собственно, и копировался игровой процесс. Странно, фирма всю жизнь занимается копированием продукции «большого брата», и, тем не менее, все ее игры выглядят как-то особенно, и не позволяют нам заклеймить их позорным прозвищем «клон». Видимо, когда клон делается с таким вкусом, да еще и с применением таких новаций, то в результате получается вовсе не то, что выходит в том случае, если к Tomb Raider I добавить единицу. У всех свой путь в индустрии развлечений, а Rare лучше других показала, что она умеет делать хорошие, пусть иногда и вызывающие приступы deja vu игры. Новая игра, о которой уже столько говорилось и писалось в последнее время, наконец-то добралась и до нашего пристального взора. И называется она Super Mariozooie, или **Banjio-Kazooio 64.**



То есть **Banjo-Kazooie**. Rare, вернувшись после гениального Golden Eye в привычное русло повторения пройденного компанией Nintendo и лично товарищем Shigeru Miyamoto опыта, выпустила-таки свой вариант Super Mario 64. И, как всегда, постаралась, при сохранении сути игры, полностью изменить внешний облик, подкрасить текстурки, обновить палитру, сгладить неровности и, в результате, получить очередной суперхит. Главное в **Banjo-Kazooie** даже не это. Все дело в том, что игра получилась ошеломительно красивой, и воспринимается она чуть ли не как революция графического оформления нинтендовских игр. Если вы считаете, что Diddy Kong Racing выглядел ярко и четко, то **Banjo-Kazooie** полностью опровергнет такое мнение. После одного единственного взгляда на эту игру вы быстро поймете, что ничего ярче ВК на свете не существует. Япония — страна мягких, почти пастельных тонов, плавных переходов из одного цвета в другой. Даже самые дикие японские мультфильмы, заметьте, не злоупотребляют ядовито-зеленым или ярко-желтым цветом. В Европе же, видимо, неизбалованной экзотикой, разработчики предпочитают точность и максимально контрастное представление мира. Отсюда-то, фактически, и все различия Nintendo и Rare. Плюс, конечно, технология.



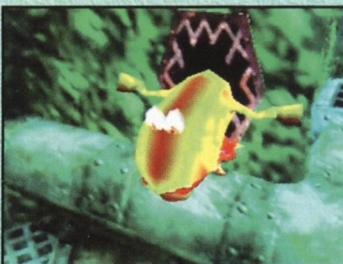


Я не буду вам рассказывать о тех элементах игрового процесса, которые радостно списаны с Mario 64. Раз уж вы дочитали эту статью до вот этого места, то наверняка играли в бессмертный шедевр. Посему скажу просто — все остальное там точно так, как в Mario. А вот о немногочисленных особенностях постараюсь рассказать немедленно. Главное отличие, конечно же, в количестве героев. Набор, причем, весьма интересен — медведь-музыкант и сумасшедшая птичка, которая сидит у него то ли в рюкзаке, то ли просто на шее. Периодически, правда, не слишком часто управление будет переходить от медведя к птице, и наоборот, поскольку некоторые задания в игре требуют обязательного пернатого вмешательства. Однако, не только этим полезна **Kazooie** — хищная птица также помогает медведю обороняться от многочисленных миловидных монстров, которых в шести гигантских мирах **Banjo-Kazooie** хоть пруд пруди. Собирают герои не звезды, а ноты для доступа в следующие уровни и кусочки золотой головоломки как бы для прохождения игры. Да, имеются отличительные черты и в сюжете. У наших героев на этот раз украли не невесту, а всего-навсего сестру. Правда, разобраться, чью конкретно, практически невозможно.





Несколько иначе построены уровни — в них стало несколько меньше «платформенности», а приключенческим моментам и головоломкам теперь уделено большое внимание. В игре появились лабиринты и особые комнаты со специально встроенными паззлами. Еще одна примечательная деталь заключается в приобретенной возможности героев постепенно учиться новым приемам борьбы с противниками и совершенно новым акробатическим трюкам. Чтобы получить в свое распоряжение новый прием, вам придется совершить что-то очень хорошее, к примеру, разобраться с каким-нибудь боссом. Игра намного больше Super Mario по территории, да и разнообразия на уровнях побольше — ко всем идеям изначальной игры разработчики из Rare примешали свои собственные, порой весьма и весьма примечательные. Что говорить о графике и звуке — они великолепны. Камера ведет себя корректно, по крайней мере, не хуже, чем в Mario 64, а музыка традиционно по-Rare'вски сильна, причем, в данном случае она просто выбивает из колеи. Мелодии запоминаются мгновенно, так что не забудьте выключить в игре музыкальное сопровождение — а то будете напевать веселые песенки в общественном транспорте.



Banjo-Kazooie нельзя назвать шедевром. Более того, эту игру никак не получится подогнать под мерку клона. И даже стандартной ее не назовешь — чего же стандартного в такой милой, красивой и очень прикольной игрушке. В том-то и проблема с «клонами от Rare», что даже непонятно, как их оценивать. Наверное, лишь с одной точки зрения — стоит ли игра того, чтобы ее купить или нет. Так вот вам мой совет — она того стоит. Потому как радости доставляет гигантское количество. Счастье прямо-таки лезет из ушей неконтролируемыми порциями. А уже этого одного достаточно для того, чтобы удостоить продукцию Rare незамысловатым знаком качества: «Покупайте наших слонов!» А медведь тут совершенно не при чем. **СИ**

Альтернатива:
Super Mario 64

Итак, вы попадаете

в постапокалиптический мир **2150** года, когда грань между физическим миром и компьютером расплывчата как никогда и продолжает исчезать, иллюзии и реальность есть суть одно, а остатки разумной жизни управляются машиной-монстром, называемой **The Eye** (Око). **The Eye** — это закон, **The Eye** — это порядок. Однако, где-то на просторах сети зарождается некая сущность, музыка, которая может помешать могуществу машины. Этот разумный, творческий пласт пространства не вписывается в законы **The Eye** и неподконтролен ей. Машина лишь может изолировать этот участок, как опухоль, на своем теле.

Око создает сеть подвластных ему агентов и рассылает их по разным точкам мира. Применив все свои кибер-реальные возможности, машина создает также сущность самого могущественного своего наместника. Ужас охватывает многих при виде его, имя ему — Смерть о двух ногах. Одним из профессиональных агентов машины становится и герой, **Дубрюк**. Но в ходе операции по поимке недовольных **Дубрюк** натыкается на необычный музыкальный архив, и многое меняется в его жизни. Смерть о двух ногах видит всех, каждого агента, слышит и читает их мысли, отыскивая вольнодумцев. **Дубрюк** объявляется врагом государства и приговаривается к смерти на **Арене**. Еще никто не проходил **Арену**, но **Дубрюку** это удается и, по закону, ему оставляют жизнь и обрекают на вечное изгнание в подконтрольных мирах. **Дубрюк** начинает бороться не только за свою жизнь, но и за жизнь и свободу всех прочих униженных, за «мир во всем мире». Путь его тернист, каждый мир содержит свою загадку, у **Дубрюка** есть враги, но есть и помощники. Вам предлагается осуществить его миссию.

Уровень 1: The Arena



Арена служит основным развлечением в мире Ока, подобно боям гладиаторов в древнем Риме. Ежедневно новые и новые ослушавшиеся попадают на Арену, осужденные на гибель.

Персонажи



Blade — один из известнейших в мире тяжелоатлетов, подрабатывает и на Арене. Он охраняет финальную вышку, и о его мече ходят легенды.



Insectoid — жертва генетического эксперимента, получеловек-полунасекомое, выпрыскивает кислоту и все время содержится в клетке, чтобы не причинить вреда другим охранникам.



Guard — Неутомимые служители Ока, вечно патрулирующие Арену. Охотятся за скальпами гладиаторов, надеясь продвинуться до статуса смотрителя, и боготворят **Blade**.



Казан — бывшая босс **Дубрюка**, если уж кто-то заручается ее поддержкой, то это навсегда. Убедит ли ее **Дубрюк** раскрыть глаза и посмотреть на мир, в котором они живут, по новому — покажет время.

Сохраняйтесь часто, по возможности избегайте стычек с охранниками, патрульными, скелетами (ото всех них можно убежать) — это только отнимает здоровье Дубрюка, которое действительно понадобится в нескольких тяжелых битвах дальше по ходу игры.

Избегайте болота с ядовитыми отходами.

Для завершения уровня вам понадобятся ключ Tycho и ключ в конце коридора с лезвиями. Они оба нужны для того, чтобы подняться на вышку.

Против Киборга лучше использовать базуку. Некоторые стены, летающие стационарные пушки можно также уничтожить из базуки.

Не падайте с арены. Почти во всех случаях это пропасть и смерть.

Вышка с лифтом заработает только после того, как вы соберете все 6 ключей (lodestones) на уровне и вставите их в пазы в основании вышки. Кроме того, понадобятся Chakti и Chakta. Ключи находятся в клетках, которые открываются только после того, как смотритель, охраняющий эту клетку, повержен. Не пытайтесь схватить ключ до того, как решетка клетки поднимется.

Мины на полу срабатывают при вашем приближении. Можно либо обойти их, либо заставить взорваться, подойдя к мине поближе и затем быстро отбежав.

Увернитесь от двух охранников при старте. Бегите направо. Рядом со ступеньками возьмите здоровье. Возвращайтесь обратно к старту, к ступенькам и бегите налево по коридору (не поднимаясь по лестнице). Под мостом не наступите на мину. В конце коридора нажмите кнопку справа на стене. Подберите тесачок на полу.

Снова возвращайтесь к ступенькам у старта и идите в лабиринт. После поворота идите в первый выход. Возьмите пистолет на полу и дальше увидите башню. За башней возьмите **Katana**. Идите к передней части башни, туда, где горят зеленые огни, и становитесь на телепортер. Вы переместитесь на верх башни, на площадку с охранником. Быстро «выключите» охранника, заберите базуку и патроны для ружьишка. Мониторы по краям башни показывают различные зоны на уровне. Возвращайтесь телепортером обратно и снова бегите в лабиринт. Увидите ступеньки, которые ведут в коридор с вращающимися мечами, в конце которого лежит ключ **Chakti**. Возьмите его и возвращайтесь.

После второго выхода из лабиринта вы попадаете в коридор в форме спирали, в котором лежит мина. В конце вы сможете взять пачку ракет и первый из **lodestones** ключей. Возвращайтесь тем же путем и бегите в последний из выходов лабиринта. Увидите ступеньки, которые ведут к сломанному мосту. Прыгайте через сломанную часть моста. Под ним лежит мина, одно неосторожное движение при прыжке — и она взорвется. Перепрыгнув, возьмите базуку, прежде чем идти дальше. Справа вас ждет летающая пушка. Возьмите патроны для пистолета в конце платформы. Спускайтесь вниз по лестнице за пушкой и бегите в противоположный конец комнаты. В этом месте стены стреляют. Либо уничтожьте их из базуки, либо увернитесь. Бегите в проем в стене, а затем — быстро вперед, уворачиваясь от летающей пушки за углом.

Увидите большие ступеньки, которые ведут к клетке с первым противником, **Ангелом**. В комнате, кроме него, есть два охранника. Расстреляйте их из пистолета. После того, как труп Ангела свалится на землю, откроется клетка со вторым **ключом** — возьмите его. За колоннами, в дальней части помещения, возьмите здоровье. На колонне нажмите кнопку, которая откроет **двойные двери** — выход из комнаты.

Идите через дверь, затем будет лестничный пролет и комната. Увидите **Ниндзя**. Поверните налево и бегите до конца комнаты, пока не увидите ящик с **ружьем** на нем. Берите ружье, и после некоторого количества выстрелов Ниндзя распадается надвое: **красного Ниндзя** и прозрачное **привидение-Ниндзя**. Привидение нельзя убить, но оно снова обретет плоть через некоторое время. Когда смертное порождение Ниндзя будет убито, опустится колонна с третьим **ключом**. Рядом с ящиком, на котором лежало ружье, есть кнопка на стене, которая открывает **вторую дверь** — выход из комнаты. Там же можно взять патроны.

Поднимайтесь по ступенькам и идите по дорожке, до двери. Бегите через мост и увидите башню. У подножия

башни разместите три ключа, которые вы уже собрали. Спрыгивайте с платформы рядом с мостом и бегите налево. Направо увидите коридор с несколькими пушками в стенах. Вам надо попасть в комнату с клетками. Слева от центральной клетки увидите маленькую колонну со здоровьем и кнопку, которая выключит пушки в стенах коридора рядом с мостом. С другой стороны клетки увидите очередного врага — **Насекомое** (**Insect**). Оно вырвется из клетки и начнет в вас стрелять кислотой. **Наклоняйтесь** — и вас не заденет. После победы над насекомым возьмите четвертый ключ из клетки. Возвращайтесь к мосту, к отключенным пушкам, и дергайте за рычаг в арке. Это отключит устройство разложения на молекулы на выходе из зоны. Возвращайтесь в комнату с клетками и бегите дальше, пока не увидите длинный узкий коридор. Возьмите базуку и издалека уничтожьте **летающую пушку** в конце. Ближе к концу коридора в полу увидите три отметки, которые выдают расположение огненных пушек в стенах. Медленно подходите к отметке, ждите, пока пламя не успокоится, и идите дальше. Еще две ловушки и — коридор пройден. Возьмите ружье на полу и спускайтесь в арку по ступенькам. Возьмите патроны для пистолета и нажмите кнопку на стене.

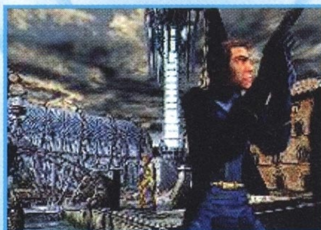
Дальше увидите комнату с озерцом в центре. Вода в озере вредна для здоровья, поэтому в нем живет **скелет**. Пересеките мост, и скелет не замедлит показаться на другом конце. Расстреляйте его из ружья. Жижа болота восстанавливает скелету силы, поэтому не дайте ему добежать до воды. После смерти скелета возьмите его **ключ**, пятый по счету, и идите к ступенькам, ведущим наверх. По пути возьмите здоровье.

Возьмите базуку и со ступенек расстреляйте **летающую пушку** вдалеке. Бегите по проходу и в конце, у ступенек, возьмите снаряды для базуки. Тут же дерните за рычаг — он откроет другую дверь в комнату **Ниндзя**. Возвращайтесь и поднимайтесь по ступенькам — увидите **Киборга**. Стреляйте в Киборга из базуки — его рука будет в конце концов повреждена. После этого дальнейшие выстрелы не принесут ему никакого вреда. Подождите, пока он снова не восстановит силы, и добейте его. По арене рядом разбросаны здоровье, патроны для ружья и ракеты. Когда **Киборг** будет уничтожен, заработает телепортер в комнате Ниндзя. Также откроется клетка с **ключом** Киборга (шестой ключ), но его пока нельзя будет взять. Поднимайтесь по ступенькам в дальнем конце арены Киборга (**осторожно**, увидите **мину**), бегите в комнату с Ниндзя и становитесь на телепорт.

Вы очутитесь на арене, которая отделена от вышки забором. Бегите вперед и поднимайтесь по ступенькам, которые приведут на узкую тропинку. Перепрыгните через плиту демолекуляции (вы ее отключили) и бегите дальше, пока не увидите **вращающийся меч**. В тот момент, когда меч находится в нижнем положении, прыгайте. Колонна, на которую вы прыгаете, стреляет плазменными шариками — при первом же попадании вас ждет смерть. Продвигайтесь вокруг колонны и прыгайте на платформу на противоположном конце, уворачиваясь от вращающегося меча. Бегите по тропинке, после которой надо будет прыгнуть и подняться на два пролета ступенек. В последней секции, уворачиваясь от плазменных шариков, перепрыгните через вторую демолекуляризирующую плиту.

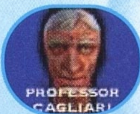
В конце тропинки снова увидите **платформу Киборга**. Теперь его ключ можно будет взять. Нажмите на кнопку, которая отключит **электрические ловушки** на круглых колоннах-островках за ареной Киборга, по пути в комнату с Ниндзя. Прыгайте вниз и бегите к колоннам-островкам. Прыгайте по ним до конца и берите **Chakta** у умирающего **Tycho**. Снова бегите в комнату Ниндзя, идите в другую дверь, затем вверх и переходите через мост, он ведет к знакомой башне. Поместите оставшиеся **три ключа** в ее основание. Лифт поднимет вас наверх. Там сразитесь с последним из противников, **Blade**. К этому моменту у вас не будет никакого оружия, придется драться голыми руками. После победы над ним выберите **Chakta** из **Inventory**, и уровень закончится (**Chakti** — фальшивый ключ).

Уровень 2: The Works Domain



Эпоха Ренессанса в извращенной форме — вот что представляет собой этот уровень. Причудливые сочетания западной и восточной архитектуры только усиливают это впечатление. Здесь преобладает стиль Дали и живет **алхимик** — **Профессор**.

Персонажи



Профессор Cagliari — ученый, алхимик и библиотекарь в одном лице. Он понимает, что **Баронесса** является порождением зла, но не может противостоять ей в одиночку.



Aligheri, принц-любовник — трусливое существо, полностью подконтрольное **Баронессе**. В бою предпочитает ретироваться, но если это невозможно, ищет другие способы схитрить.



Баронесса Астарот — приглядитесь поближе и вы увидите настоящую сущность этой когда-то прекрасной женщины. Занятия алхимией не довели ее до добра, зато она вошла в контакт со **Смертью о двух ногах** и получила полный контроль над этим миром, слегка трансформировавшись, и стала походить на саму Смерть.

Вода на площади и в канализации смертельна, не падайте туда. Смертельна не только для вас одного.

Нельзя закончить уровень, если Профессор умрет. Профессор не будет помогать вам, пока вы не поможете Кеплеру.

Старайтесь постоянно двигаться в библиотеке и тюрьме — так крысам и летучим мышам будет труднее вас укусить. В хрустальном дворце держитесь подальше от растений, старайтесь убежать, пока они не начали двигаться.

Головоломка в астролябии (лаборатория алхимика) не будет работать, пока вы не сломаете плиту и не расположите там лунный камень.

Не нападайте на Казан. Это бесполезно.

Старт

Вы начинаете проснувшись на платформе с астролябией. Возьмите **flint** pack рядом, поднимайтесь и обойдите площадь — увидите, как **любовник** и **Козимо** нападают на **Кеплера**. Отбейте их атаку — принц уронит зеркало и убежит в Бальный Зал.

Если же вы позволите избить Кеплера, игра не закончится, но **Профессор** не будет вам помогать. Если вы попытаетесь войти в **Бальный Зал** до того, как закончится драка, то встретите **Баронессу**, она даст вам арбалет и попросит убить Профессора.

Как только принц скроется в Бальном Зале, убейте **Козимо** и поговорите с **Кеплером**. Он даст вам **Old Thought Stone**. По пути в Бальный Зал поднимите **зеркало** принца.

Бальный Зал

После **разговора** с Баронессой и ее любовником вы сможете либо идти дальше, либо **выйти** (см. ниже). Если вы надумали идти дальше, то приготовьтесь ко встрече со **стражниками-рогачами**. Их нельзя победить, но в левой стене есть **секретный проход** (его открывает **рычаг** напротив). Если вы не успеете туда, прежде чем охранники доберутся до вас, то принц посадит вас в **тюрьму**. Секретный проход ведет к **канализации** (см. ниже).

Тюрьма и канализация

Как только вы проснетесь в тюрьме,

вас навестит принц, но быстро уйдет. Для того, чтобы выбраться из тюрьмы, вам нужно выдернуть **прут из решетки** и использовать его на **двери**. Здесь вы также найдете немного здоровья. Избегайте **крыс**, их нельзя убить.

Держитесь вдоль стены, уворачиваясь от **щупалец**, обитающих в канализации. На одном конце канализации находится плита, **воспроизводящая звук**, который понадобится потом при решении головоломки. Для того, чтобы **выйти** из канализации, надо пройти через арку с рисунками по бокам. **Рисунки** желательно запомнить, это нужно для того, чтобы включить телепортер в башне **Профессора**. Пройдя через арку, вы снова окажетесь на площади.

Секретный проход из Бального Зала также ведет в канализацию. Тюрьма и проход открываются только изнутри.

Площадь, часть 1

Если вы сразу вышли из Бального Зала обратно на площадь, то исследуйте теперь **тоннель** канализации, слева от башни Профессора. Для того, чтобы пройти **электрическое поле** перед мостиком к Профессору, наступите на него один раз, и, **пока** поле перезаряжается, быстро пробегите его. Оказавшись в канализации, сделайте то, что положено (нет, не это! А то, что было описано чуть выше, в частности, запомните **рисунки** по бокам арки).

Теперь идите к основанию башни Профессора и **установите рычаги** правильным образом. Рисунки на рычагах должны соответствовать тем, что вы видели в канализации. **Дверь башни откроется** — входите и телепортируйтесь на ее верх.

Башня Профессора, часть 1

Если вы помогли Кеплеру, Профессор поприветствует вас, в противном случае у него в руке будет **мушкет** и, начиная с этого места, он не будет с вами сотрудничать. Если вы попытаетесь его заставить, то он убьет вас. Подойдите к Профессору и отдайте ему **Old Thought Stone**. Он обменяет его вам на **New Thought Stone**. Он также расскажет вам о заклятье уровня и легендарном **механизме Жонглера** (**Juggler Mechanism** в статуэтке жонглера), при помощи которого вы сможете восстановить гармонию миров и вернуться к себе домой. Затем он попросит сходить в **библиотеку** и принести ему **кристалл**, в котором заключен **архив** утраченной информации. Возвращайтесь обратно **телепортером**.

Площадь, часть 2

Бегите через площадь к **Хрустальному Дворцу** и входите. Внутри увидите **Молот**, здоровье и **пачку стрел** для арбалета, который лежит здесь же рядом, если вам еще не дала его Баронесса ранее.

Хрустальный дворец, часть 1

Идите вперед и исследуйте статую в центре, в которой есть отверстие с изображением гитары **Death's Head**. В левой части дворца, внизу, лежит **меч**. В верхней части вы найдете **flintlock** и **здоровье**. Вернитесь к тому месту, где вы вошли во дворец, и теперь идите вправо. Вы встретите Казан, которая попросит вас найти ей **свиток**. Выходите из здания.

Площадь, часть 3

Отдайте **New Thought Stone** Кеплеру. С этого момента Кеплер сможет разъяснять вам назначение некоторых предметов, которые вы ему будете показывать. Пересеките мост и идите к музею. Увидите охранника. Правило гласит: «лишь не ищущий тщеславия войдет сюда». Возьмите **зеркало** и идите к дверям, держа его перед собой. Охранник станет стрелять в вас, но зеркало будет отражать выстрелы, и они попадут в **колокол**. После **третьего** попадания двери откроются. Справа от музея лежит **здоровье**. Входите.

Музей и библиотека

Как только вы войдете, двери закроются, и Дуброк окажется в западне. Найдите **кинопленку**, **топор** и **здоровье**. Вставьте ролик с пленкой в **кинопроектор** в задней части музея — при этом игрушки оживут. Уложите обеих и возьмите **заводной ключ** из спины черно-белой игрушки. Вставьте ключ в кинопроектор и вы увидите **видеофрагмент** композиции «**Radio Ga Ga**», в котором содержится **ключ к решению головоломки** с часами в задней части музея. Последнее время, которое показывают часы в видеоролике, и есть **решение**. Идите к часам вверх по лестнице и, используя рычаги, установите время **3:40**, после этого циферблат часов откроется.

Залезайте в дыру и вы окажетесь в **секретной библиотеке**. Дверь за вами закроется — вы снова в ловушке. В левой и правой комнатах возьмите **Scimitar** (сабля) и **Scythe** (коса). В задней части библиотеки возьмите **кристалл**. Остерегайтесь **летучих мышей** — их нельзя убить. Как только вы возьмете кристалл, оживет стражник, которого надо одолеть, чтобы выйти. Используйте пистолет, железный прут или меч. Когда стражник будет повержен, двери в музей снова **откроются**. Выходите из здания.

Площадь, часть 4

Вас встретят Козимо и Лоренцо. Убегите от них в башню Профессора.

Башня Профессора, часть 2

Отдайте Профессору **кристалл** и просмотрите **видеофрагмент**. В нем содержится объяснение того, как закончить игру, используя гитару **Death's Head** в Хрустальном Дворце. Профессор еще немного поговорит — выслушайте и возвращайтесь на площадь и идите в **Хрустальный Дворец**.

Хрустальный Дворец, часть 2

Идите в дальнюю часть здания и поищите пластину **tarot**. Выберите **косу** и вставьте ее в **дырку**. Плита станет опускаться, и вы увидите свиток на ней. Возьмите **свиток** и обменяйте его у Казан на **Лунный Камень**, который нужен для того, чтобы решить головоломку астролябии. Возвращайтесь на площадь.

Площадь, часть 5

Поместите Лунный Камень на плиту, помеченную римским «**I**», в углу площади вы услышите тот же звук, что издавала плита в канализации. Идите в канализацию и надавите на эту плиту там — она сломается, и под ней вы увидите **зашифрованную головоломку**. Решением головоломки является **XIII** (ключ к разгадке в первой строке: **X**, т.е. перечеркнут, **I** — нет). Возвращайтесь на площадь и нажмите **кнопки** на плитах в этом порядке: **XIII**. После этого астролябия заработает, и вы увидите **сердце**. Идите в Бальный Зал.

Бальный Зал, часть 2

Теперь, когда у вас есть **сердце любовника**, вы сможете поквитаться с Баронессой. Но, для начала, разберитесь с самим любовником, Алигери. Он вооружен рапирой и может делать опасные выпады, поэтому лучшим оружием против него будет **flintlock** или **арбалет**. После того, как он сдастся, убейте его или отпустите с позором — это не важно. Теперь дверь в спальню будет **незаперта** и в этот коридор можно будет войти. Перед этим соберите все возможные порции **здоровья**, иначе вам придется туго (назад уже не вернуться).

Спальня

В конце коридора положите сердце в **устройство**, блокирующее дверь. За дверью вас ожидает сама Баронесса. Когда она будет покидать комнату, вы сможете разглядеть очертания ее реального обличья — **Смерти о двух ногах**. Справа от кровати, со стены, возьмите гитару **Death's Head**. После этого Баронесса вернется, и вам нужно будет быстро бежать к **зеркалу**, в дальней от кровати стороне. Зеркало телепортирует вас в **Хрустальный Дворец**.

Хрустальный Дворец, часть 3

Идите вперед, и Баронесса последует за вами. Двери и паз в статуе **Death's Head** закроются. Вам придется одержать верх над Баронессой — после этого двери снова откроются. Поместите гитару в паз в статуе, и уровень закончится. Профессор даст вам первую часть ключа **Juggler** (жонглера), который вам понадобится собрать в дальнейшем в игре.

Уровень 3: Theatre Domain



Когда-то известнейший и уважаемый **Театр**, переживающий сейчас упадок из-за козней **Смерти о двух ногах**. Вся атмосфера вокруг прони-

зана старыми песнями, музыкой и обладает целебными свойствами для душ обитателей.

Персонажи



Лерой Браун — известнейший иллюзионист, заключенный **Mestopholies** в свой же собственный волшебный ящик. **Лерой** заброшен в пещеру (**crypt**) и не может помешать планам **Ока** уничтожить зачатки творчества в этом мире. Если удастся освободить Лероя, в мир вернутся свобода и творчество.



Mestopholies — **второе** из воплощений **Смерти о двух ногах**. Его фальшивый, вечно открытый «бдящий» глаз наводит ужас на окружающих. Кроме того, он позаимствовал часть возможностей и знает фокусы иллюзиониста **Лероя**.



Фаренгейт — в прошлом главный **Жонглер**, но сейчас от него осталась лишь тень. Потерял самоуважение и ничем не может противостоять **Mestopholies**.



Зомби — эти существа полностью подчиняются **Mestopholies**. Они же составляют его аудиторию, кто же еще станет смотреть фокусы сумасшедшего иллюзиониста.

Не входите в раздевалку в правом крыле Auditorium до тех пор, пока не возьмете призму в другой раздевалке. Исследуйте нишу в раздевалке левого крыла, чтобы получить представление о том, каким образом должна быть размещена призма.

Shakeman боится только eagle's talon.

Старайтесь не стоять на месте в центре auditorium, пока Mestopholies будет осыпать вас смертоносной магией. Есть небольшая зона в раздевалке правого крыла, рядом с корзиной, где магия Mestopholies вас не достанет.

Возьмите Молот до того, как включите механизм в голове Janus.

Зомби убиваются на лету сталкиванием с платформы. То, что у Зомби было в руках, оказывается на полу.

Оркестр будет играть только тогда, когда все, что нужно для появления Лероя, будет сделано.

Волшебные цепи в фойе можно сломать только при помощи pole.

Старт

Дуброк оказывается в фойе. Вверх по лестнице, и вы найдете **здоровье**. Двери, ведущие в комнаты по сторонам, заперты заклинанием, и если попытаться открыть их — это нанесет вред здоровью. Выходите через основные двери и окажетесь в **auditorium**. **Mestopholies** заколдует Дуброка, и невидимая сила перетащит вас к **crypt** рядом с **дверью-ловушкой**.

Crypt, часть 1

После того, как голова **Mestopholies** закончит говорить, вы сможете спокойно исследовать комнату. Идите к декорациям (**prop**) и возьмите **ключ** для головы **Janus**. При этом на вас нападут два **Зомби**. Возвращайтесь к началу **crypt** и подойдите к двум коробкам. Одна лежит на боку, а на ней — **барабанная палочка**, которую надо взять. Пересеките комнату и возьмите **предохранитель** (**fuse**) со стола. Возвращайтесь в центр **crypt**, к четырем рычагам, и дергайте за **любой** из них. Появится привидение **Banquo**, с которым вам надо будет сразиться.

Возвращайтесь к рычагам и **дергайте** их в порядке возрастания «высоты» нот. При каждом следующем правильно нажатом рычаге вы услышите на одну ноту больше в проигрываемой последовательности. Когда все **четыре** рычага будут нажаты в правильной последовательности, **телепортер заработает**, и вы увидите видео-ролик **Queen** «**A Kind of Magic**». Также маска **cherub** упадет на пол.

Идите в противоположную от телепортера сторону и увидите экран со статической картинкой. При помощи этого экрана Дуброк сможет увидеть, что в данный момент происходит на сцене. Подойдите к коробке в дальней части **crypt** и попытайтесь использовать ее — вы услышите голос пленного Лероя. Попытка нажать рычаг за коробкой ни к чему сейчас не приведет. Возьмите **маску cherub** и возвращайтесь в телепортер.

Auditorium, часть 1

Вы окажетесь в левом крыле **Auditorium**. Вернуться назад в **crypt** можно будет этим же телепортером, но не через дверь-ловушку, которую вы видели в начале уровня — она контролируется **Mestopholies**. Возьмите **здоровье** справа от телепортера и идите к **Фаренгейту**. Он расскажет вам о своем обещании, когда вы подойдете близко. Если вы слишком долго будете его толкать, силы покинут его прямо на сцене. Идите через двери в дальнем конце крыла и окажетесь в **раздевалке А**.

Раздевалка А

Возьмите **Молот** на полу, рядом с прожекторами на сцене. Идите в нишу слева и запомните, каким образом расположена призма по отношению к двери. Теперь к механизму в другой нише и поместите туда **голову Janus**. Возвращайтесь к рычагам и дергайте правый до тех пор, пока **черное лицо** не окажется справа, затем дергайте **левый рычаг**. Теперь ниша открыта, и **призму** можно взять. Снова появится голова **Mestopholies** и закроет двери. После этого на вас набросятся **пауки**. Бегите к двери и **проламывайте ее молотом**. Выходите из комнаты.

Auditorium, часть 2

Двигаясь за сценой, бегите к другому крылу. На пути туда вам встретится **sawn lady**, которая расскажет свою историю, если вы подойдете. На стене напротив увидите надгробие. Расколите его **молотом** и возьмите **черепушку**. Продолжайте двигаться по направлению к другому крылу, откройте дверь во **вторую раздевалку** и войдите туда.

Раздевалка В

Как только вы войдете, появится **Mestopholies**, закроет двери и вызовет **Shakeman**. Быстро увернитесь и бегите к зеркалу в задней части комнаты. Используйте **призму** и расположите ее так, как это было сделано в первой раздевалке (горизонтальная линия). Если призма установлена правильно, вы увидите еще один фрагмент творчества **Queen**, а затем через зеркало в комнату попадет **eagle's talon**. Скорей берите его и используйте против **Shakeman**. Как только вы с ним разделаетесь, **Mestopholies** снова начнет говорить. Пока он говорит, бегите к корзине и становитесь на нее — там вас не достанет его **магия**. **Eagle's talon** будет уничтожен при последней атаке на **Shakeman**. Возьмите **piano roll** в открывшейся **нише** и прыгайте с разбега в кабинет-раздевалку слева. В кабинете возьмите **cog**. Одна из запертых дверей сорвана с петель магией **Mestopholies**, так что вы сможете выйти через нее.

Auditorium, часть 3

Снова окажетесь в **Auditorium**. Идите вперед и, при первой возможности, поворачивайте налево. Впереди лестничный пролет, сразу за ним — **здоровье**. Все время, пока вы находитесь за **сценой**, нужно двигаться, иначе до вас доберутся магические заклинания **Mestopholies**. Держитесь подальше от центра сцены (там лежит **ковер**) — сила магии **Mestopholies** здесь возрастает. Бегите в основное крыло **auditorium**, поднимайтесь и входите в фойе через **двойные двери**.

Фойе

Подойдите к **зеленой колонне с изображением cherub** и используйте маску **cherub** на чистой стороне колонны. Когда появится шляпа Лероя, — возьмите ее. У статуи скелета используйте **черепушку**. При этом появится **Газовый Демон**, и из руки скелета вывалится **pole**. Если действовать быстро, то можно схватить **pole** и использовать его против Демона. Используя **pole**, откройте обе двери, запертые волшебными заклятьями, и расправьтесь со **скелетами**. Возьмите **предохранитель** и **линзу** из этих боковых коридоров и покиньте фойе через любую из трех дверей.

Auditorium, часть 4

Бегите к левой части сцены и увидите **веревочный лифт**. Он поднимет вас на летающую платформу.

Летающая платформа

Поборите первого **Зомби** и летите на

противоположную сторону, уворачиваясь от качающихся мешков с песком. Упасть вниз — верная смерть. Вам попадется Зомби — расправьтесь с ним и возьмите **juggling club**. Возьмите **предохранитель** и поместите **линзу** в **прожектор** сцены. Дерните за **рычаг**, и освещение сцены заработает (необходимо для появления Лероя). Если вы уже подняли ящик с Лероем на сцену до этого, то увидите в этом месте несколько другую цепочку событий. Возвращайтесь на землю тем же путем.

Auditorium, часть 5

Бегите за сцену и в левое крыло. Отдайте **Фаренгейту juggling club** и вставайте в телепортер.

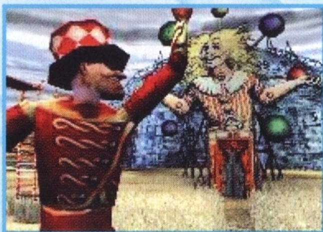
Crypt, часть 2

Поместите шляпу на коробку Лероя и возьмите песенник. Положите **cog** в механизм подъемника за коробкой и дерните за рычаг. Как только коробка с Лероем поднимется на сцену, возвращайтесь обратно через **телепортер**.

Финал

Бегите на сцену, через основное крыло **auditorium**, затем вниз, в оркестровую яму перед сценой. Положите **piano roll** в пианино, **песенник** — на подставку для нот, а **барабанную палочку** — на барабан в углу, напротив пианино. Теперь оркестр в сборе — основное **условие** для появления Лероя. Бегите в верхнюю часть **auditorium**, в зону прямо над главными дверями в фойе. Вставьте все предохранители в распределительный щит и дерните за **рычаг** — теперь к сцене подведено электричество. Лерой и Казан освободятся, а **Mestopholies** будет повержен. Уровень закончится, и Лерой отдаст Дуброку вторую **часть жонглерского ключа (juggler key)**, элемент «Земли», и тот телепортируется на следующий уровень.

Уровень 4: Innuendo



Цирковой мир воображения, которое **Око** пыталось запрятать так далеко, как только можно, поскольку обладает огромным творческим потенциалом, который представляет угрозу самому существованию **Ока**.

Персонажи



Iron Man МакГрю — цирковой силач, обладает огромной силой, но его символ, ключ к его силе, без которого он ничего не может сделать, украден **Ring Master**.



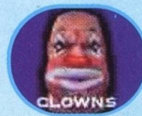
Singed Man — прячется внутри огромной цирковой пушки. Бывший пилот первой мировой, разбивший свой самолет и обгоревший, но так и не сумевший отказаться от «полетов».



Факир — йог, который может спать на гвоздях. У этого человека, обладающего потрясающей выдержкой, находится второй важный ключ.



Хесиона — одинокая русалка, посаженная **Ring Master** в огромный аквариум. Голодает и скучает по своему любовнику, ныряльщику Теламону.



Клоуны — кучка жалких людей, мечтающих стать когда-нибудь такими, как сам **Ring Master**, и поэтому стремящихся выполнить любую его прихоть. Особое удовольствие получают от унижения любого, кто попадается на их пути.

Используя орган, можно изменить музыкальный фон в цирке.

Избегайте воздушных шаров по сторонам шатра.

На карусели не подходите к лошадям, пока они двигаются — вы потеряете много энергии.

Можно узнать назначение различных предметов, показав их Магритте или Казан.

Не атакуйте Ring Master в цирке — он вызовет клоунов на подмогу.

Не трогайте таракана, пока не решите головоломку, иначе он обрызгает вас кислотой.

До тех пор, пока вы не убедитесь, что Хумунго вам доверяет, не берите меч у его ног — он будет страшно пинаться. То же произойдет, если вы попытаетесь завоевать его доверие, дав ему не тот предмет, который он просит.

Не рекомендуется драться с Монгольфьером врукопашную.

Iron Man падет после трех сильных ударов, внимательно следите за его здоровьем.

Кидайте шары в тире в той последовательности, в какой указывают головы клоунов. В каждую голову на следующем стенде нужно попасть 2 раза, чтобы сбить ее с пьедестала.

Вы сможете забраться на самый верх (вышка big top) только после того, как найдете третью часть ключа Juggler.

Внимательно выслушайте то, что вам скажет Казан — это поможет вам определить последовательность, в которой ключи должны быть установлены. Для того, чтобы получить еще одну подсказку, покажите знак power ныряльщику Теламону. Не верьте ничему, что говорят другие персонажи. Если вы ошибетесь несколько раз — Казан будут неприятности, а ваш главный противник — машина The Eye — выиграет.

Цирк

Уровень начинается у входа в цирк. Развернитесь и вы увидите **здоровье** за деревом. Идите к вышке **big top** и поверните налево. Надо двигаться по **часовой стрелке** вокруг цирка. В первой палатке слева увидите Магритту.

Подойдите к столу после того, как **Магритта** попросит вас это сделать, и выслушайте ее историю. После этого вы сможете исследовать мраморную руку, доску **ouija** и подставку для **Хрустального Шара**. Сам Хрустальный Шар и будет первым предметом, который вам надо принести Магритте.

Выходите из палатки и продолжайте двигаться по **часовой стрелке** вокруг цирка. Пройдете аттракцион-колесо (заводится, если нажать на рычаг рядом). В результате на колесе выпадает некоторое поле. **Поле Смерть** выпадает, только если положить на землю перед колесом Маску Смерти.

Обойдите шатер **Монгольфьера**, увидите **Хесиону** и поговорите с ней. Дальше увидите **Казан**, которая будет при каждой новой встрече говорить вам что-то новое. Она также даст вам **кристалл** для тараканьей загадки, но не того веса, который вам нужен. Второй элемент для этой головоломки, свинцовый брусок (**lead block**), лежит сразу за Казан, за **оргАном**. Казан нужно отдать предмет, который позволит ей попасть на вышку (**big top**).

Идите дальше вокруг цирка и увидите тир. Возьмите арбалет, стрелы, и игра начнется. Выстрелите все **5 стрел** в том порядке, в каком расположены головы клоунов за мишенями. После этого вы выиграете пачку шаров. Супер-призом в этой игре является медвежонок **Атли** — его нельзя выиграть, используя обычные стрелы. Если в какой-то момент у вас закончатся шары — их **всегда** можно снова выиграть в тире. В конце тропинки (справа от тира) лежит здоровье.

Идите дальше и увидите палатку **Iron Man МакГрю**. Для того, чтобы победить его, вам нужно нанести три сильных удара (лучше те, что в полете). Так вы сможете выиграть **Маску Смерти**, **Лиру**. Маску можно использовать в аттракционе-колесе, а Лиру отнесите Казан и возьмите **Золотой Брусок**.

За палаткой МакГрю увидите **палатку-черепадавку** (**cranium cracker**). Стоя на отметке с белым крестом, выберите шар из **Inventory**. В **каждую** из голов нужно попасть шаром два раза. Всего у вас **12** шаров. Когда шары кончатся, все головы будут установлены в первоначальное положение. Если же вы сумели сбить **три** головы, то в центре поля появится Хрустальный Шар —возьмите его.

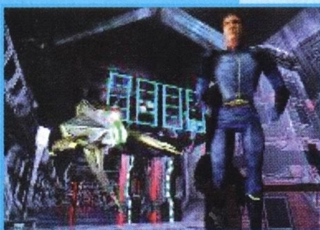
Идите к тараканам. Положите **Золотой Брусок** на весы и когда таракан «вырастет», возьмите его шелуху.

Возвращайтесь к Магритте и отдайте ей **Хрустальный Шар**. Она поговорит с вами и покажет видео-ролик. После этого она попросит вас принести ей **книгу Судеб**.

Бегите к слону Хумунго и покормите его **тараканьей шелухой**. Как только он поднимет ногу — берите меч. Зарубите Монгольфьера. Когда тот распадется на мелкие кусочки, вы сможете взять **Золотую Стрелу** из метронома.

Отнесите Золотую Стрелу в тир и используйте ее в том месте, где вы брали **обычные стрелы**. Когда выиграете медведя Атли — возьмите его и отнесите к МакГрю. Медведь придаст силы МакГрю, и тот освободится от своих гирь — и вам кусочек достанется.

Идите в **палатку Силача** рядом с МакГрю и используйте сломанную гирю перед наковальней с молотом. Зазвонит колокол, и вы выиграете рыбу. Если же до этого вы уже били молотом по столу, то единственным призом, который вы сможете выиграть, будет **бутылочка с ядом**. Если из нее выпить — здоровье Дуброка уменьшится.



Отнесите рыбу Хесионе. Встаньте перед стеклянной стенкой и используйте **рыбу** — Дубрэк выбросит ее в воду. После того, как Хесиона приготовит рыбу, она даст вам знак мощи (**power sign**) и попросит показать его своему любовнику. Если вы отдали Магритте Хрустальный Шар, а Хесионе — рыбу, то появится **Клоун**. Отдубасьте его и возьмите его **riding crop**.

Идите к карусели и используйте **riding crop**. Когда лошади остановятся, вы сможете взять **книгу Судеб** в центре. Сразу за каруселью увидите **здоровье**.

Отнесите **книгу** Магритте, и она даст вам коробку, чтобы вы отдали ее Электро. Она расскажет, что Казан, используя вашу **Лиру**, отвлекла **Ring Master** и пробралась на вышку (**big top**).

Отнесите **коробку** Электро. Если вы положите ее перед его руками, то он перезарядится и даст вам **третью часть ключа Juggler**. Покажите ключ **Ring Master**, и он разрешит вам подняться на вышку.

Выслушайте **Ring Master** и идите в каждое из помещений, сопрягающихся с центральной комнатой. Возьмите ключ с пола. Каждый из кружков означает отдельный элемент: вода (**ныряльщик**), земля (**факир**), воздух (**Mad Hatter**), огонь (**Singed Man**). Показав знак power ныряльщику Теламону, вы узнаете, что его элемент (**вода**) должен следовать первым.

Подберите ключи к пронумерованным отверстиям перед **iron maiden** и разместите их в соответствующем порядке. Если первая попытка будет неудачной, то Казан подскажет вам разгадку. Правильный порядок ключей следующий: вода, земля, воздух, огонь. Если вы совершите несколько неудачных попыток — игра закончится. После каждой попытки ключи возвращаются в исходные положения.

Как только вы решите головоломку, на Дуброка набросится **Ring Master**. Когда тот будет убит, Казан освободится из **iron maiden** и даст Дуброку **последнюю часть ключа Juggler**. Вставьте собранный **ключ Juggler** в гнездо под маленькой фигуркой жонглера (в том месте, где начался уровень). **Ring Master** превратится в **Смерть о двух ногах**, убьет Казан и скроется за дверью выхода с уровня. Идите за ней.

Уровень 5: The Final Domain

Сердце Сети — вот, что это за мир. Продравшись через **4** предыдущих мира, вы, наконец, почти у цели — резиденции **Ока**. На этом уровне решается судьба миров.

Персонажи



Дуброк — герой и анти-герой, обладающий силой, выдержкой и сноровкой. Будучи смотрителем на службе у **Ока**, был одним из лучших. От него теперь зависит, обретут ли свободу эти такие непохожие миры.



Смерть о двух ногах — живое воплощение дьявольской силы Ока. Обладает огромной властью и полномочиями, следит и подавляет любые проявления неповиновения к Оку. Только в этом мире **Смерть**, наконец, выступит в своем реальном обличье.

Держитесь подальше от синего тумана в коридоре. Берегитесь мин.

С роботами (electric drone, homing droid) можно бороться только при помощи insulated pole.

Выключатель в лабиринте с телепортерами переключает место назначения одного из них, таким образом можно получить дополнительное здоровье.

Под куполом предстоит сразиться с несколькими обличьями Смерти.

После ролика идите вперед и увидите машину **The Eye**. Появятся **Робот** и **Смерть**. Немедленно убегайте.

После первого пролета коридора бегите вверх — робот не сможет забраться. Возьмите **insulated stick** на полу между двумя электрическими полями. Если бежать вниз, то робот будет по-прежнему следовать за вами. На нижнем пути, примерно на середине, рядом с телепортером, лежит **здоровье**. В полу обоих участков вмонтированы электрические поля — их нужно перепрыгивать. Кроме того, вы встретитесь с минами. Если робот придет к концу своего участка раньше, чем это сделает Дубрэк, придется расправиться с роботом при помощи **insulated stick**. В конце воспользуйтесь любым из телепортеров.

Следующая секция ведет к **генератору**. Сначала вам потребуется совершить несколько прыжков. Неверный первый прыжок смертелен. Если же вы ошибетесь во время 2-го и 3-го прыжков, то придется побегать по взрывающимся под ногами плитам (темно серые).

Сразу за этой секцией, на открытом участке, расположен **Генератор**. Смерть даст вам очередные наставления, и после этого Генератор заработает. Для того, чтобы выйти отсюда, вам понадобится уничтожить Генератор. Для этого нужно **убить** робота, **пропрыгать** через вспышки, испускаемые Генератором в определенной последовательности, наконец, **не попасть** на мины, его окружающие. Генератор можно разрушить, если повредить его основание со всех четырех сторон. После этого ограждения арены исчезнут, бегите вниз по коридору и воспользуйтесь любым из телепортеров.

Вы попадете в лабиринт с телепортерами. Правильный путь следующий: вперед налево, активируйте **punch pad**, назад, вперед налево, возьмите здоровье, назад. **Punch pad** изменяет место назначения последнего телепортера и дает возможность взять здоровье.

Увидите **дыру в полу** — прыгайте через нее с разбега и не касайтесь compactor (это смертельно). Падайте вниз.

Теперь вы на второй арене, с рукой-роботом. Снова **Смерть** заговорит, и затем включится **рука** робота. В высшей точке своей траектории рука будет стрелять. В каждом из углов арены вы увидите по **punch pad**, по бокам от центрального дисплея вы также увидите два голографических изображения. На дисплее с движущейся диагональной полоской изображено правильное **решение**. На другом отображается текущее состояние процесса деактивации. Если оба изображения совпадут — **рука-робот** будет отключена. Для этого нужно нажать поля **punch pad** в определенной последовательности (каждое из полей **punch pad** перемещает различное количество элементов), чтобы перемещаемые элементы выстроились в диагональ. Когда рука будет отключена, Дуброк сможет покинуть арену.

Через пару шагов вверх вы увидите **развилку**. Путь вниз быстрее и проще — в конце только одна **мина**. Путь по верху более сложный, но вы найдете там здоровье. По бокам от упаковки со здоровьем работают **сверла** в определенной последовательности. Вычислите эту закономерность и аккуратно продвигайтесь в моменты, когда это возможно. Оба пути вновь соединятся перед **вращающимся мечом**. Далее будет прямой участок, который приведет к следующей, последней арене.

Сразитесь с тенью **Казан**, **Доппельгангером**. После этого заберитесь на стену, пропрыгайте взрывающиеся **плиты** под ногами и бегите к концу коридора. Прыгайте в тот проход, где не стоит **Смерть**, и спускайтесь под купол.

Выслушав то, что скажет **The Eye**, бегите вдоль длинной платформы и спрыгивайте с нее на первую из летающих.

Сначала вы увидите **Баронессу**. Как только вы с ней сразитесь, заработает телепортер в центре. Повторите то же самое в следующих двух помещениях, сразившись с **Mestopholies** и **Ring Master**. На последней из платформ стоит **Смерть**. Когда, наконец, костлявая будет повержена, **The Eye** также будет уничтожен. Бегите к последнему телепортеру — это конец игры. **СИ**

Владимир **ПРЫГИН** aka **PnArdy**

Миссии за Зергов

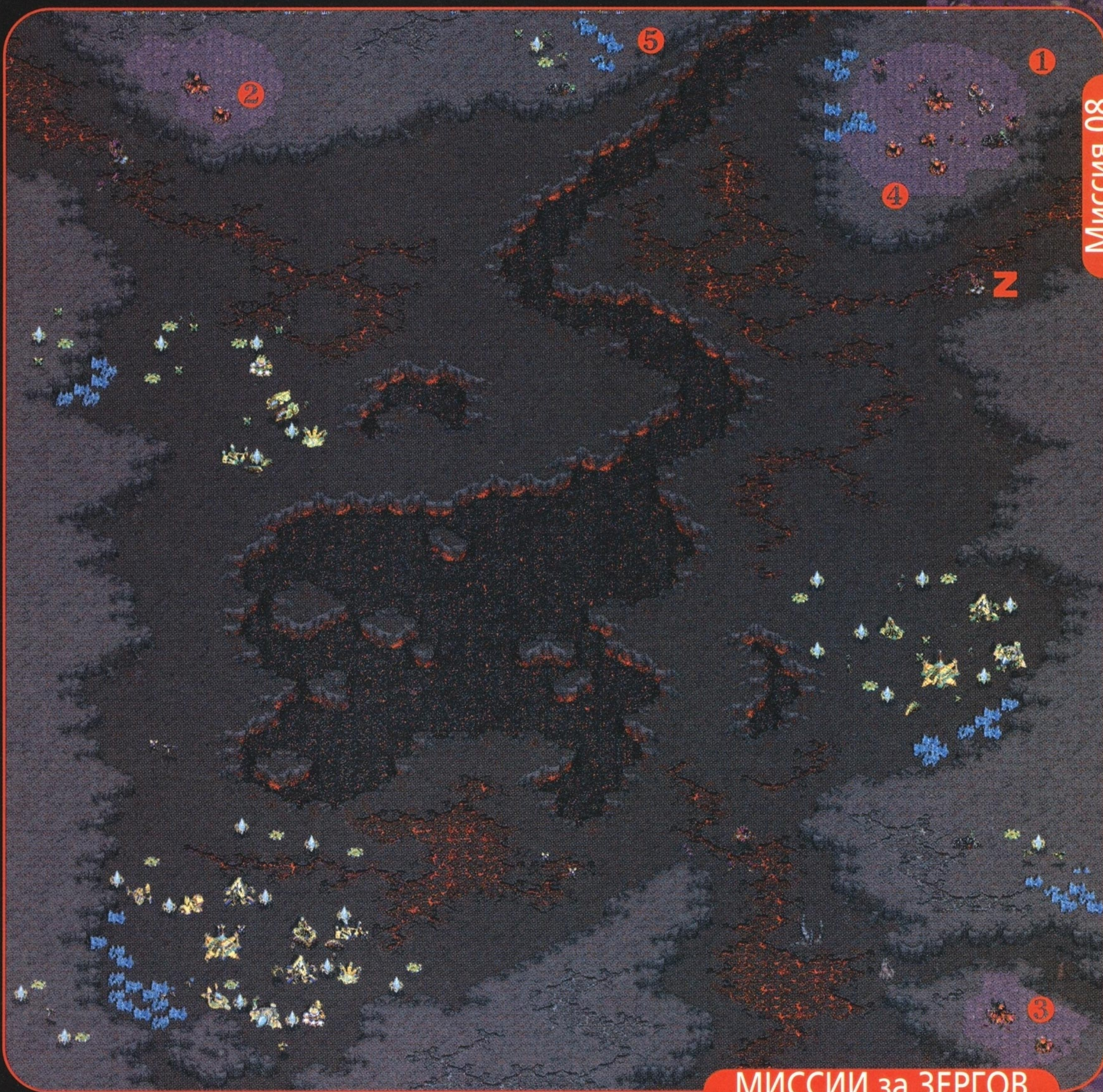
Миссия Восьмая:
Eye for an Eye

Задание:
1. Уничтожить все базы Протоссов.
2. Не позволить убежать Dark Templar
3. Керриган должна выжить.

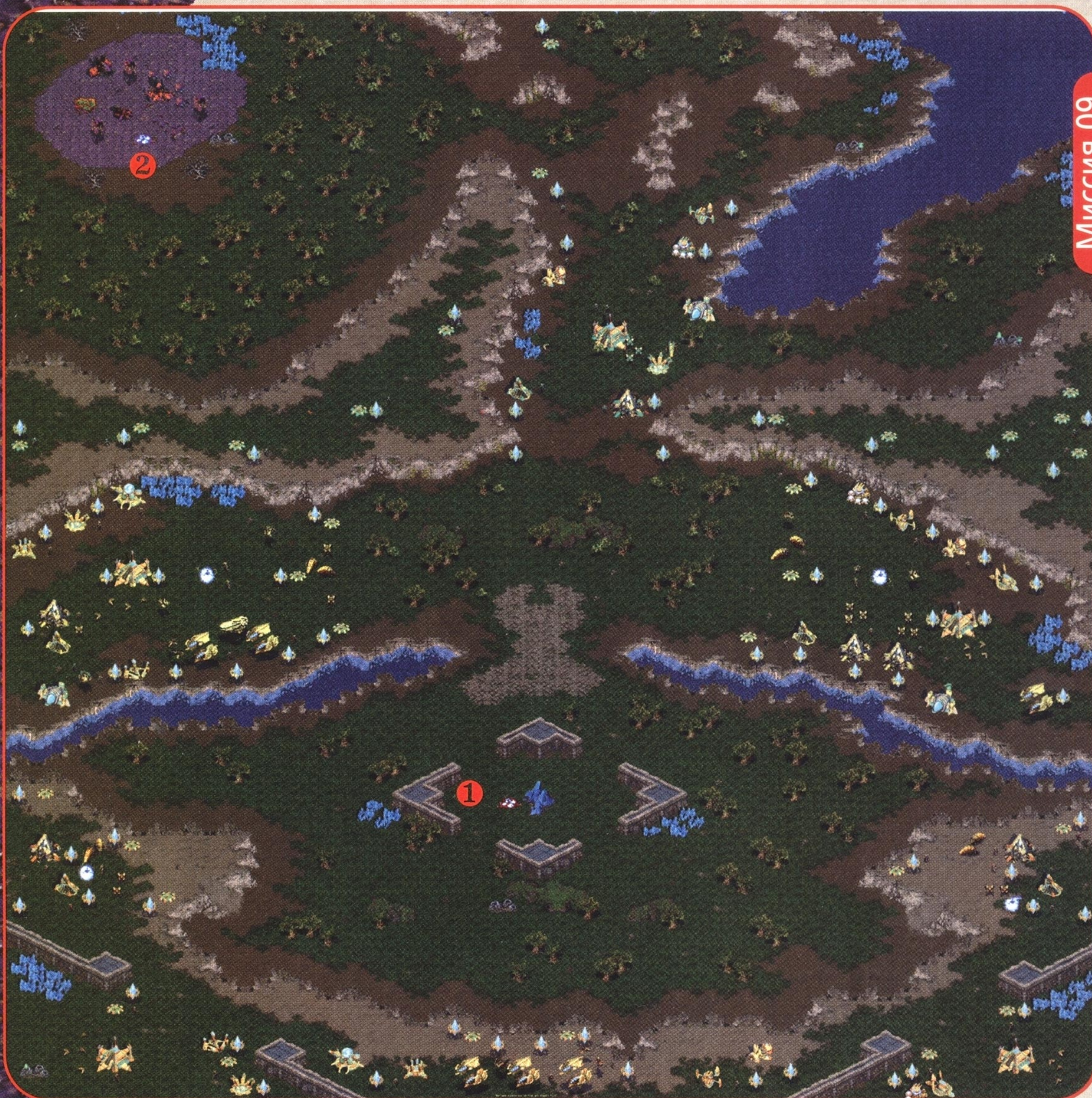
Эта миссия одна из самых сложных во всей игре. А главная сложность заключается в том, что вам придется контролировать сразу несколько участков на карте, добиваясь необходимого баланса сил на своих разрозненных базах.

Итак, у вас имеется **основная база** ❶, которую предполагается развить первой, **северо-западная база** ❷, охраняющая один из маяков и зажатая между вражескими позициями, и **юго-западная база** ❸, находящаяся в довольно опасном месте. Помимо всего прочего маленькие отряды ваших юнитов защищают несколько маяков, которые в этой миссии приобретают первостепенную стратегическую важность. Идея заключается в том, что один из юнитов **Протоссов**, которого подозрительно знакомо зовут **Dark Templar**, попытается бежать с помощью упомянутых маяков, а этого допустить никак нельзя (*смотри задание, пункт* **2**). Задача осложняется тем, что **Dark Templar** невидим, и засечь его можно только с помощью **Повелителей**. Следовательно, у каждого из маяков должны неустанно дежурить эти юниты. К счастью, на этом уровне у **Зергов** есть значительное стратегическое преимущество, заключающееся в мгновенном перемещении юнитов в определенные участки карты. Это единственный путь к выживанию.

Итак, **Каналами Нидуса** надлежит активно пользоваться. Как вы видите, у вас на основной базе есть несколько входов в **Канал** ❹. К сожалению, заочно выяснить, куда попадет юнит, зайдя в тот или иной вход, невозможно, поэтому это придется выяснить практическим путем. Запомнив и изучив систему Каналов, можно без труда поддерживать баланс между базами, вовремя обеспечивая поддержку юнитами в нужных местах. Главное, чтобы эти юниты были приготовлены заранее. Постоянные атаки будут совершаться на маяк **Z**. Однако, не исключена возможность того, что **Протоссы** попытаются отбить другие маяки. Как следует действовать? Вот необходимая последовательность. Во-первых, нужно очень быстро развить основную базу. Разумеется, развить несколько колоний спор на двух других базах также рекомендуется, но для этого необходимо очень быстро добывать ресурсы. Во-вторых, необыкновенно важное значение на этом уровне приобретает разведка. Зная, куда направляются **Протоссы**, можно всегда очень быстро обеспечить поддержку с помощью **Каналов Нидуса**. В противном случае вам остается полагаться только на удачу. После того, как вы решите, что позиции у маяков хорошо укреплены и почти непробиваемы, следует заняться поиском новых источников ресурсов. Советую обратить внимание на плохо охраняемые кристаллы ❺ на востоке от северо-западной базы. Быстрая и мощная атака обязательно принесет



МИССИИ за ЗЕРГОВ



вам успех. Упорядочив добычу кристаллов и установив относительное преимущество над **Протоссами**, начинайте атаку. Начать советую с пограничных баз, оставив основную на потом. Во время проведения всех этих операций не забывайте о своей основной цели: **охране маяков**. На этом же уровне станет доступен еще один мощный юнит: **ультралиск**. Недостатков он не имеет, если не считать уязвимость с воздуха. С другой стороны, при наличии соответствующих средств советую активнее им пользоваться. Несколько налетов **форм попечителей** и быстрая атака **ультралисков** — и вы выходите победителем.

Миссия Девятая:
The Invasion of Aiur

Задание:
1. Доставить дрона к хайдариновой формации кристалла.

Как вы видите, силы противника во много раз превосходят силы вашей потенциальной армии, учитывая очень небольшое количество ресурсов. С другой стороны, целью миссии не является полное уничтожение всех баз **Протоссов**. Все что вам нужно, это доставить одного **дрона** (любого) до маяка рядом с внушительным кристаллом ❶, подождать десять минут и доставить его в целости и сохранности обратно. Однако, даже это сделать непросто. Проходить эту миссию можно двумя разными путями. Можно уничтожать все позиции **Протоссов** без исключения, захватывая все большее количество ресурсов, а можно обойтись **минимальными силами**, используя некоторые свои преимущества. Во втором случае обязательному уничтожению подлежит лишь база **Протоссов** голубого цвета. Действуйте по отработанной схеме: **формы попечителей** уничтожают фотонные пушки, **муталиски** охраняют воздушное пространство, **ультралиски** совершают грубые атаки в лоб при условии отсутствия оборонительных сооружений. Если все будет сделано так, как надо, то вы не должны потерять слишком много сил. Уничтожив эту базу, вы окажетесь обладателем некоторого количества **ресурсов**, которые не мешало бы начать разрабатывать. Теперь самое время решительных действий. Прежде всего, обеспечьте дрону надежную поддержку с воздуха. Для полного спокойствия также необходимы **десять-двенадцать ультралисков**. После чего смело продвигайтесь к маяку рядом с большим кристаллом. Оказавшись у кристалла, дрон немедленно исчезнет на десять минут. За это время Протоссы начнут подтягивать свои войска одновременно к маяку рядом с кристаллом и к вашей базе. Разумеется, все атаки должны быть отбиты. **Берегите** юнитов, которые находятся у кристалла, — они вам еще пригодятся на обратном пути. Ровно через десять минут появится ваш героический **дрон** с отпиленным куском кристалла в своих когтях. Теперь вам надлежит доставить его к маяку на своей базе ❷. Основные проблемы начнутся именно здесь. Советую воспользоваться услугами **Повелителя**, который на своих щупальцах сможет незаметно доставить **дрона** в нужное место. После чего можно праздновать победу.

Миссия 10

Миссия Десятая: Full Circle

Задание: Разрушить храм Протоссов.

Сказать, что эта миссия сложная, значит, ничего не сказать. Восемьдесят процентов успеха зависит от удачи, остальные двадцать — от практических навыков, которые вы могли приобрести в предыдущих боях. Но все же несколько советов дам. Ваша **первая** цель, к которой нужно стремиться — это превосходная оборона базы. Даже не особенно важно, сколько средств вы потратите на нее. После того, как база **Зергов** превратится в неприступную крепость, следует подумывать о разумной атаке. Прежде всего, следует уничтожить тех, кто находится рядом (❶ и ❷). Это-то будет не особенно сложно. Ну, а потом придется идти буквально напролом. Хорошую службу на этом уровне должны сослужить формы попечителей, которые способны очень быстро выносить оборонительные сооружения **Протоссов**. Больше всего следует опасаться вражеских крейсеров, истребители которых способны за считанные секунды уничтожить очень неплохую армию. После того, как вы пробьете оборонительное кольцо Протоссов вокруг их храма, следует действовать так: мощные юниты, например, **ультралиски**, занимаются уничтожением храма ❸, **формы попечителей** никого не подпускают к храму на пушечный выстрел, **гидралиски** и **муталиски** уничтожают воздушные мишени. После того, как вы уничтожите храм, миссия не закончится. К близлежащему маяку ❹ придется доставить **дрона** с куском хайдаринового кристалла. Сама доставка под конвоем особенных проблем не вызовет, но удержать в своих руках позиции вокруг разрушенного храма очень сложно. Но, в общем, ничего невозможного нет, и после того, как **дрон** окажется у маяка, вы станете окончательным победителем. Теперь ничто не помешает славным Зергам заняться вегетативным размножением плюща, который в скором времени протянется по всей Вселенной!

СИ



АКАДЕМИК

STARCRAFT

Протосы

СТРОЕНИЯ (см. схему)

1. Нектус. Базовое строение для сбора и переработки минералов и газа. Производит **Дроидов**.

2. Переработчик газа. Строится на гейзерах и служит для добычи газа.

3. Пилон. После возведения образует пси-поле для питания строений Протосов энергией. Также служит аналогом Хранилища Землян и может содержать **8** единиц юнитов. Все здания Протосов, за исключением Нектуса и Переработчика, строятся в зоне пси-поля Пилона.

4. Врата. Обеспечивают вызов и доставление наземных юнитов Протосов.

5. Кузница. Усовершенствует:

— плазма-поле всех юнитов и строений;
— броню наземных юнитов;
— силу оружия Зилотов и Архонов.

После завершения строительства появляется возможность строить **Фотонные пушки**.

6. Аккумулятор поля. Быстро восстанавливает плазма-поле всех юнитов при наличии достаточного количества энергии. Незаменим при обороне в узких местах.

7. Фотонная пушка. Незаменимая вещь при обороне. Рекомендую строить не менее двух рядом. Атакует как наземные юниты противника, так и воздушные. Также является детектором.

8. Кибероболочка. Усовершенствует:

— мощность атаки воздушных юнитов;
— броню воздушных юнитов;
— мощность и дальность оружия Пауков.

После завершения строительства Врата вызывают **Пауков**, а **Дроиды** могут строить продвинутые строения.

9. Фабрика Роботов. Производит:

— Шатлы;
— Червяков. (необходимо Обслуживание Роботов);
— Наблюдателей.(необходима Обсерватория).

10. Звездные Врата. Обеспечивают вызов и доставку **воздушных** юнитов Протосов.

11. Цитадель Адуна. Разрабатывает усиление ног для Зилотов. После возведения появляется возможность строить **Архив Хранителя**.

12. Обслуживание роботов. Усовершенствует:

— мощность атаки Скарабеев;
— максимальное кол-во Скарабеев у Червяков;
— скорость движения Шатлов.

После построения на Фабрике роботов можно строить **Червяков**.

13. Маяк Флота. После возведения Звездные Врата начинают вызывать **Носителей**. Усовершенствует:

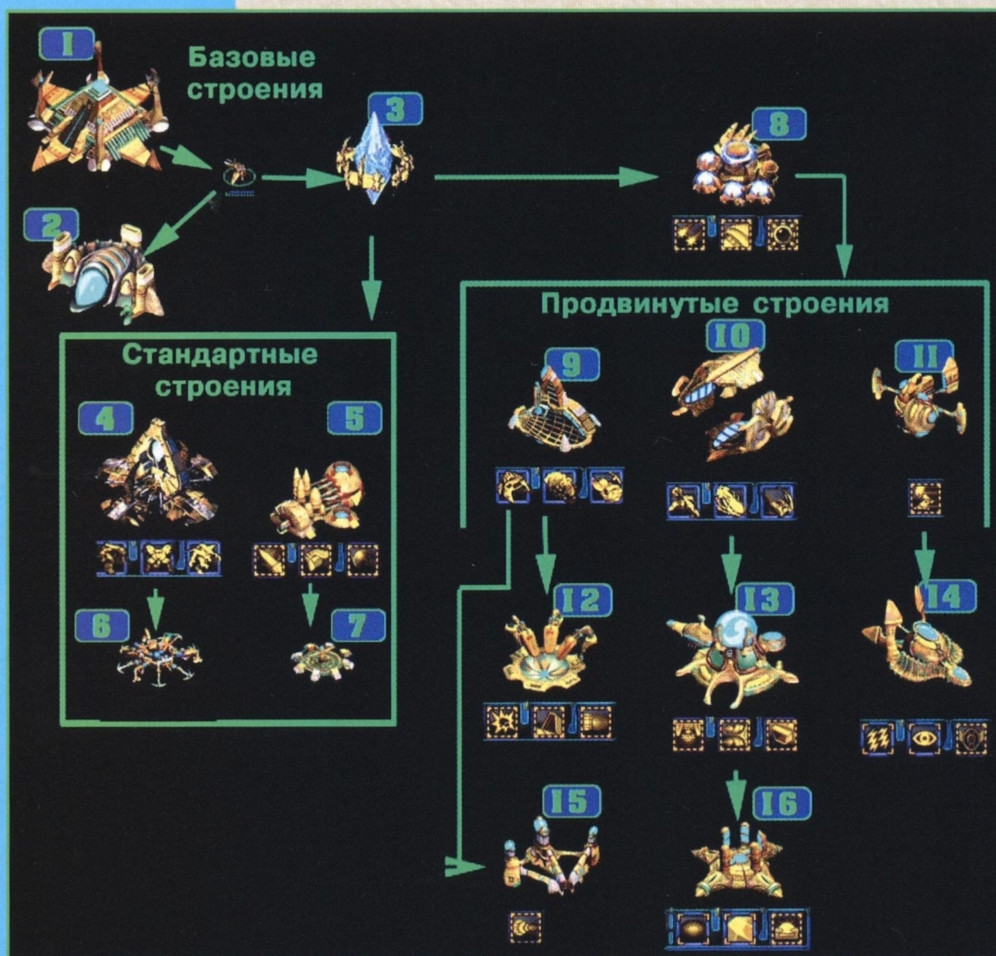
— дальность обзора истребителей;
— скорость движения истребителей;
— максимальное кол-во Перехватчиков на Носителе.

14. Архив Хранителя. После возведения Врата начинают вызывать **Хранителей**. Разрабатывает:

— псионное поле Хранителей;
— галлюцинации Хранителей;
— увеличение максимального количества энергии Хранителя.

15. Обсерватория. После построения на Фабрике роботов можно строить Наблюдателей. Усовершенствует:

— скорость движения Наблюдателей;
— радиус обзора наблюдателей;



ЮНИТЫ

Зилот

Рядовой солдат армии Протосов. Вооружен двумя пси-лезвиями, поэтому может сражаться только в ближнем бою. После построения Кузнецы возможна модернизация силы атаки пси-лезвий, уровня брони и защитного плазма-поля. В Цитадели Адуна для Зилотов можно разработать усиление ног (что-то типа скипидара, бегать будут как стайеры :-)).

В отличие от других рас, Зилот Протосов актуален на всем протяжении миссии и является достаточно мощным средством как для борьбы с пехотой, так и для разрушения зданий противника.

Паук



Для производства необходимо построить Кибероболочку, в которой желательно сразу разработать мощный заряд, что значительно повысит дальность и мощность стрельбы. На вооружении имеет пушку Фазового сдвига, поражающую как наземные, так и воздушные цели. Хорошо подходит для прикрытия наземных юнитов от нападения с воздуха во время движения и в обороне. Как атакующая единица, на мой взгляд, слабоват, за исключением атаки очень большим количеством.

Броня и плазма-поле модернизируются в Кузнице.

Хранитель

Возможность производства появляется после построения Архива Хранителей (нужна Цитадель Адуна). Самый уникальный юнит у Протосов. Изначально не имеет никакого вооружения и полностью беззащитен. После исследования в Архиве Хранителей Псионного поля и Галлюцинаций становится буквально незаменим в обороне. Псионное поле — обладает очень широким радиусом поражения и при удачной атаке может аннигилировать до 10 юнитов противника, если те стоят кучкой. Галлюцинация — создает два галлюциногенных клона атакованного юнита, которые, имитируя атаку, отвлекают внимание противника от реальных целей. К сожалению,



оба типа оружия требуют энергии, перезарядка которой происходит достаточно долго, поэтому советую применять их осмотрительно и стараться не расходовать зря.

Два Хранителя могут перевоплотиться в Архона — этакое существо с очень высоким уровнем защитного плазмаполя и с мощной атакой Псионной Волной, которая в буквальном смысле сжигает все вокруг.

Броня и плазма-поле Хранителей и Архонов модернизируются в Кузнице. Псионная волна Архонов находится в прямой зависимости от уровня развития Пси — лезвий Зилотов.



Червяк Протосов

Механизированный и самый мощный наземный юнит Протосов. Для производства необходим Завод Роботов и Обслуживание роботов. На вооружении имеет Скарабеев — суперубойные жучки [повреждение 100 (+ 25 после модернизации) единиц]. К сожалению, интеллект развит только в сторону атаки, поэтому ему необходимо периодически напоминать о производстве Скарабеев (а чего еще можно ожидать от робота), без которых он полностью беззащитен и при атаке постарается удрать, что с его скоростью передвижения маловероятно.

Броня и плазма-поле модернизируются в Кузнице. Количество (5+5) и качество Скарабеев в Обслуживании Роботов.



Истребитель-Разведчик

Производится в Звездных Вратах. Имеет на Двойные Фотонные бластеры против наземных войск и Снаряды Антивещества против воздушных целей. В борьбе с наземными юнитами малоэффективен по причине малой мощности Фотонных бластеров, но достаточно хорошо справляется с истребителями противника. Это первый воздушный юнит, который будет вам доступен в процессе игры, но, не в пример Зилотам, его актуальность после прибытия Носителей практически нулевая. Хорош в обороне и для защиты с воздуха Носителей на марше.

Плазма-поле модернизируется в Кузне, броня и мощность оружия ваших ВВС развивается в Кибероболочке. Дальность обзора и скорость движения можно улучшить в Маяке Флота.



Носитель (Транспорт)

Самый мощный юнит ВВС Протосов становится доступен после построения Маяка Флота.

Несет на борту от 5 до 8 Перехватчиков — маленькие и очень шустрые юниты, вооруженные импульсной пушкой. За счет своей скорости и маневренности Перехватчики практически неуязвимы, вследствие чего даже при малой мощности своих пушек [повреждения 5 (+3 max)] являются очень грозным оружием.

Сам Носитель не имеет оружия на борту, поэтому без Перехватчиков беззащитен. При гибели Носителя все его Перехватчики погибают вне зависимости от того, находились ли они на борту или в воздухе. В количестве более 4 штук и под прикрытием Карателя Носители могут спокойно снести Базу противника или очень эффективно держать оборону. В режиме «удерживать позицию» Перехватчики в первую очередь будут атаковать юнитов противника, которые представляют реальную угрозу для Носителя, и только потом все остальные цели, находящиеся в радиусе их полета.

Дополнительное количество Перехватчиков развивается в Маяке Флота.

Арбитр



Становится доступен после построения Трибунала Арбитра.

Незаменимый юнит на более поздних миссиях игры. Обладает уникальной возможностью делать невидимыми любые юниты, находящиеся поблизости (на строения не действует). Радиус действия достаточно большой, что позволяет вводить в заблуждение противника, так как под прикрытием одного Карателя может находиться от 10 и более как наземных, так и воздушных юнитов. Также имеет две дополнительные способности, которые развиваются в Трибунале Арбитра.

Возрождение — в результате воздействия один или несколько юнитов из любого места карты телепортируются в произвольную точку поблизости от Карателя. Идеально подходит для внезапного и массового десанта. Для того, чтобы телепортировать несколько юнитов, соберите их в одной точке.

Поле Стасиса — Образует непроницаемую оболочку вокруг указанного юнита и всех других юнитов, которые были поблизости от места воздействия. Поле Стасиса абсолютно защищает от любого типа оружия, но и лишает юнит возможности двигаться. Можно использовать как для защиты своих юнитов при внезапной атаке или в критическом положении, так и для «замораживания» юнитов противника, пока подходят ударные силы.

Наблюдатель



Единственный постоянно невидимый юнит в игре. Оружия нет, зато великолепно демаскирует как закопанных юнитов Зергов, так и замаскированных юнитов Землян. Настоятельно рекомендую держать около линии обороны и снабжать Наблюдателями ударные группы.

Дроид



Умеет собирать минералы и газ. Строит все строения. Имеет на вооружении слабенькую лучевую пушку.

В количестве 4 и более появляется вероятность победы над одним первичным юнитом противника.

Оптимальное количество остается на ваше усмотрение, но чем больше их в начале игры, тем выше ваши шансы на победу, т.к. ресурсы решают очень многое.

Шатл (Транспортный челнок)



Служит для транспортировки юнитов. Оружия не имеет, поэтому при атаке старается удрать.

За один раз может перевезти: 8 Дроидов; 4 Зилота; 2 Паука; 2 Червяка; 4 Хранителя или 2 Архона.

После появления Арбитров остается актуален, поскольку телепортация стоит энергии, которая, как и у Хранителя, восстанавливается достаточно долго.

Миссии за Протосов



очень пригодится.

Дойдя до **Базы**, послушайте приветствие Феникса и краткое описание возникших проблем. Далее сразу начинайте строительство **Дроидов**, а впоследствии Пилонов, поскольку Врата на момент вашего прибытия «обесточены».

Основные атаки Зергов будут направлены в точку ❶. Также возможен десант в точку ❷, поэтому поставьте одного Паука патрулировать западную стену и постройте за ней Фотонную пушку.

После восстановления питания базы стройте **Кибероболочку** и начинайте готовить ударную группу, параллельно проведя все возможные модернизации в **Кузнице** и **Кибероболочке**.

Атакуя колонию Зергов, в первую очередь **Зилотами** уничтожьте охранные вышки Зергов, прикрывая их **Пауками** от атак с воздуха. Только внимательно следите за Зилотами, которые могут после атаки с воздуха разбежаться по углам. Далее — **Логово** и остальные строения.

Миссия 01. «First Strike»

Итак, теперь вам предстоит сражаться с полчищами Зергов на стороне Протосов, на мой взгляд, самой мощной и привлекательной расы из представленных в StarCraft'е.

Цель первой миссии — найти Феникса и уничтожить семью Зергов, обосновавшуюся на планете Аиур.

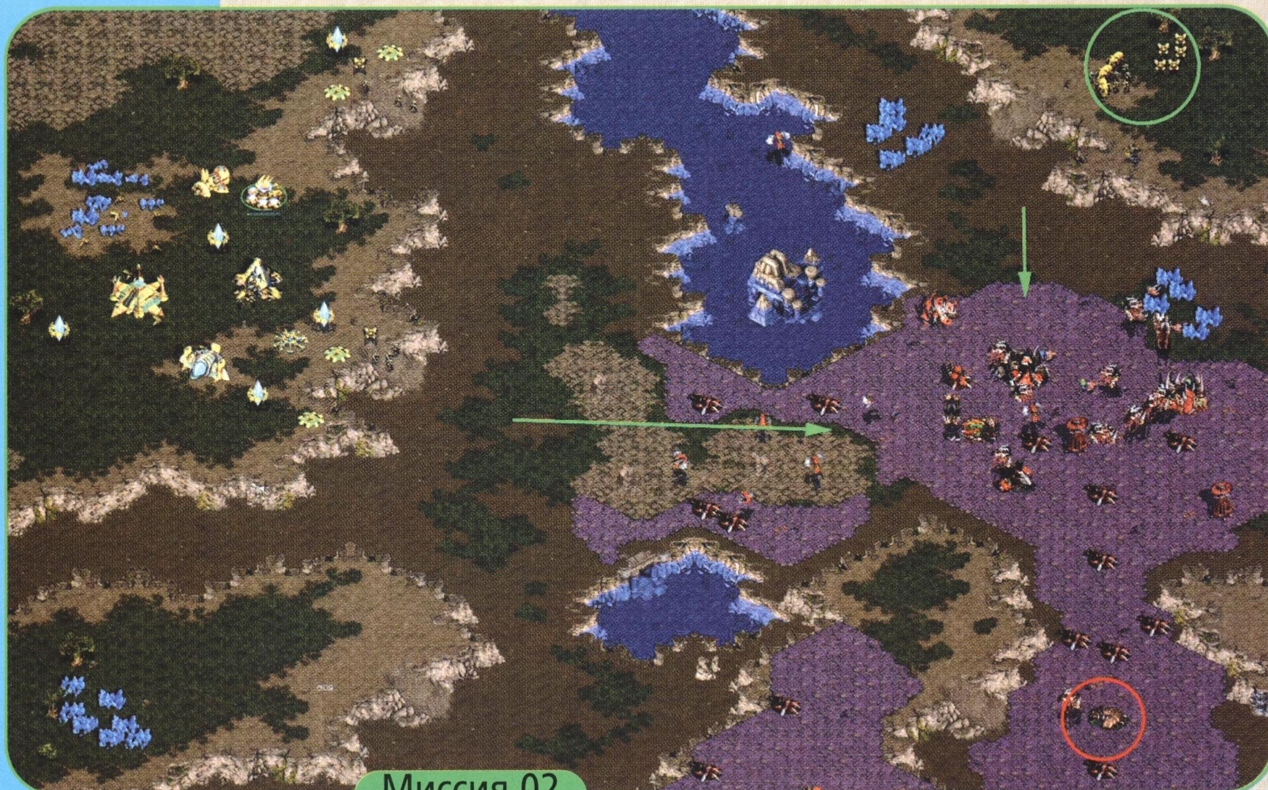
В процессе выполнения этого задания вы не встретите каких-либо трудностей, поскольку миссия является ознакомительной.

Для начала организуйте две группы — **Зилотов** и **Пауков**. База Феникса расположена в северо-западном углу карты, но проход преграждает река. Поэтому пройти можно только через мост. Двигайтесь вдоль берега, ведя впереди группу **Зилотов**, а за ними **Пауков**. При столкновении с противником такая организация атаки почти идеальна. Как правило, первыми по противнику начинают стрелять Пауки. Вражеские юниты пытаются их атаковать и напарываются на Зилотов, которые с ними моментально расправляются. Вообще, такую организацию атаки я применял на протяжении всей игры. Потренируйтесь, в дальнейшем

Миссия 2. «Into the Flames»

Цель миссии — продержаться 15 минут реального времени до высадки ударной группы Феникса, а затем атаковать и уничтожить Наместника Зергов, который, по сведениям Тассадара, руководит Семьями Зергов. По словам Тассадара, после уничтожения Наместника Великий Разум Зерга потеряет контроль над Семьями, и расправиться с ними не составит труда.

Ваша база расположена на возвышении с двумя спусками на равнину, которые и будут местами первых столкновений с Зергами. Разместите у каждого по два **Зилота** и по **Пауку** и сразу начинайте развитие базы, не предпринимая вылазок на равнину. Несколько юнитов Зергов находится на территории вашей базы у северной границы карты. Их желательно уничтожить как





можно быстрее, поскольку шпионы в тылу всегда создают проблемы.

В процессе развития базы постройте у обоих спусков **Аккумуляторы полей** для перезарядки защитных полей ваших юнитов после атак Зергов и по паре **Фотонных пушек**.

До появления сил Феникса старайтесь не предпринимать активных действий, удерживая оборону и подготавливая ударную группу с параллельным усовершенствованием доступных параметров.

По прибытию группы Феникса сначала произведите у всех Червяков максимальное количество Скарабеев, затем расположите их в линию в точке ❶, прикрыв спереди **Зилотами**, а сзади **Пауками**, и начинайте планомерное уничтожение колонии Зергов, одновременно напав на западный фланг Зергов вашей ударной группой. Не забывайте периодически производить **Скарабеев** у **Червяков**.

После уничтожениями, в первую очередь, **Логова Зергов** дальнейшие действия не должны встретить серьезного сопротивления, за исключением Сторожевых вышек.

Миссия 3. «Higher Ground»

К сожалению, по данным Феникса, Зергам удалось реикаринировать тело уничтоженного Наместника, поэтому Высший Совет Протосов, полностью разуверившись в словах Тассадара, приказывает вам отправиться в провинцию Скион и уничтожить все Семьи Зергов «обычным» путем.

Прибыв на место, в первую очередь стройте **Кузницу** и **Фотонные пушки** на юго-восточном и северо-западном флангах. Количество боевых юнитов, данных изначально, вполне достаточно, чтобы решить локальные стычки с Зергами в самом начале. Далее развитие Базы по стандартному сценарию и строительство линии обороны в точке ❶, т.к. это самое узкое место на пути движения юнитов Зергов на ваши позиции. **Пару** Фотонных пушек разумнее разместить вдоль склона на стороне спуска. Так они смогут доставать противника на подъеме, существенно уменьшая силу атаки с фронта. Также обязательно прикрыть ваших бойцов **Истребителями**, поскольку с воздушными юнитами противника они справляются гораздо эффективнее **Пауков**. После построения линии обороны усильте оборону на юго-восточном фланге базы — там в дальнейшем будут периодические воздушные налеты и попытки высадить **десант**.

Кажущаяся слабая защищенность колонии Зергов в точке **A** обманчива. Достаточно большое количество воинов Зергов замаскировано, а при атаке на колонию на помощь прибегут юниты второй колонии, поэтому для первого удара вам понадобится достаточно мощная группа всех доступных на этом этапе юнитов. По истощении запасов ресурсов около базы освойте месторождение в точке ❷, предварительно произведя разведку несколькими **Зилотами** для обнаружения и уничтожения противника.

Первый удар наносите по колонии в точке **A**, предварительно объединив юнитов в несколько групп для облегчения управления. На линии обороны оставьте несколько **Пауков**, которые вместе с **Фотонными пушками** значительно ослабят группу юнитов, бегущих на подмогу атакованной колонии. Не старайтесь атаковать сразу строения, расположенные в глубине, уничтожайте их по мере расположения, атакуя **Зилотами** здания, а **Пауками** и **Истребителями** прикрывайте их от нападений. И будьте готовы к удару с тыла, т.к. большая часть группы помощи все же добежит до места боевых действий.

Разрушив колонию, отводите войска к точке обороны, а на отбитое месторождение посылайте **Дроидов**. Если запасы уже истощены, можно освоить месторождения в точках ❸ или ❹, хотя если атака пройдет успешно и потерь будет немного, это уже может не понадобиться.

Подкрепив ударную группу свежими силами, нападайте на колонию в точке **B**. Там сопротивление будет уже гораздо слабее. После разрушения последнего строения вы получите сообщение о нападении больших сил **Зергов** на Антиох, где претор Феникс уже принял неравный бой.

Миссия 4. «The Hunt for Tassadar»

После получения печального известия о гибели Феникса вы получите приказ Тайного Совета Протоса найти и арестовать Хранителя Тассадара, обвиненного в измене. С небольшим отрядом вас отправляют на далекую планету Чар для выполнения приказа.

На этой миссии вы познакомитесь с **Хранителями** и получите возможность преобразовывать **Архонов**, способности которых описаны выше.

База Тассадара находится в северо-западном углу карты. Для того, чтобы достичь ее на карте, существует несколько путей, но самый безопасный — вдоль южной границы карты к юго-западному углу и далее вверх вдоль западной границы. На пути вы встретите несколько замаскированных групп юнитов Зергов и пару сторожевых вышек. Места скопления закопанных Зергов обозначены точками ❶-❾. С ними лучше всего расправиться **Псионным Штормом** Хранителя. Для более точного выявления мест дислокации Зергов посылайте вперед **пару** Зилотов, и после выскакивания из поверхности противника атакуйте Штормом точку между отступающими Зилотами и Зергами. Выживших добьют **Пауки** и **вторая** пара Зилотов. К сожалению, на строения Зергов Псионный Шторм не



действует, поэтому с ними придется расправляться Зилотами и Пауками, предварительно уничтожив охрану. Перед движением к следующей точке дождитесь накопления энергии у Хранителя и восстановления Плазма-Поля у пострадавших бойцов. Это, конечно, замедлит продвижение, но сделает его более безопасным.

Достигнув базы Тассадара, вы встретитесь со старым знакомым — **Джимом Рейнаром**, который теперь сражается на стороне Протоса вместе с Тассадаром. Выслушав объяснения Тассадара, готового предстать перед судом Тайного Совета Протоса, после того, как вы поможете ему разыскать Темного Хранителя, и пару язвительных фраз Рейнара, вы получите новое задание — провести Тассадара и Рейнара к **маяку**, находящемуся в точке, откуда вы начали миссию.

Далее есть три сценария развития дальнейших событий.

1. Если вы не потеряли ни одного юнита, соедините ваш отряд с юнитами Тассадара, и сразу двигайтесь назад по тому же пути. Но помните, там уже появились новые силы Зергов, превышающие по численности уничтоженные, которые будут расположены примерно в тех же точках. При правильной организации разведки и атак вы потеряете почти половину своего отряда, но выполните задание (рекомендуется «крутым» игрокам).

2. Если же потери были значительны, то развивайте базу, предварительно организовав оборону в точках ⑩ и ⑪, построив Архив Хранителя, создайте **4-5** Архонов (для этого понадобится ровно в 2 раза больше Хранителей) и, скомплектовав группу прорыва, двигайтесь тем же путем, что и пришли.

Мины Рейнара помогут в организации защиты на первых порах, но впоследствии его лучше не посылать на передний край, поскольку его гибель, как и гибель Тассадара, приведет к поражению, а без возможности ремонта брони он становится уязвимым.

Это, на мой взгляд, самый оптимальный вариант.

3. Развить по максимуму базу, создать мощные силы и попытаться атаковать и уничтожить колонию Зергов, расположенную в северо-восточной части карты. При атаке Зерги перебросят свои дозорные отряды для защиты колонии, что значительно упростит возвращение любым путем. Сделать это не просто, но возможно (рекомендуется для «упертых» игроков).

Миссия 5. «Choosing Sides»

Вам предстоит выбор: прислушаться к словам Тассадара и принять его сторону, либо во избежании гнева Тайного Совета Протоса выполнить предыдущий приказ — арестовать Тассадара и доставить его на суд Совета.

Приняв во внимание рассказ Тассадара о том, что только сила Темного Хранителя Заратула в состоянии уничтожить Наместников и справиться с Разумом Зерга, остановив этим наступление его армад, вы, как истинный патриот, переходите на сторону Тассадара, невзирая на угрозы Совета.

Теперь ваша задача найти Заратула. Для этого необходимо доставить Тассадара и двоих Зилотов к маяку Протосов на планете Чар, который откроет вход в подземелье. Но есть одна проблема — маяк находится в плотном кольце колоний Зергов.

Карта сражений представляет собой несколько островов, разделенных озером лавы. Поэтому сразу после высадки вам необходимо возвести **оборонительную линию** Фотонных пушек вдоль края вашего острова, поскольку Зерги будут стараться высадить **десант**. Точка ❶ будет самым напряженным местом на протяжении всей игры, поэтому начинайте именно с этого места. После лучше сразу поставить **2-3** пушки в точке ❷, т.к. после первых неудачных попыток юниты ко-

лонии Зергов, расположенной в северо-западном углу, постараются высадиться в этом месте.

Построив линию обороны, развивайте базу, создав в первую очередь несколько **Истребителей** для борьбы с Охранниками Зергов, поскольку дальность их выстрела превышает радиус поражения ваших пушек. Также помните о том, что у Зергов есть инфицированный **Штаб Землян**, в котором они могут производить **инфицированных морпехов**. Эти ребята представляют из себя маленькую ядерную бомбочку на двух ножках, да еще с возможностью закапывания. Если смогут высадиться, тут же бегут к вашим бойцам и самоликвидируются, забирая с собой нескольких ваших, находящихся в зоне поражения. Поэтому главная цель линии обороны — уничтожать **Управителей** Зергов с опасным грузом еще на подходе.

Развив базу, начинайте создавать ударный десант, в который обязательно включите **2-4 Червяка**. Также необходимо достаточно серьезное прикрытие для Шатлов с десантом. Здесь выбора пока нет — Истребители, и чем больше, тем лучше.

Цель первого удара — центральный остров (❸). Высаживаться лучше всего в точку ❸, поскольку там небольшая мертвая зона **Сторожевых вышек** Зергов. Уничтожив небольшой контингент противника, как можно быстрее соорудите оборону по примеру базового острова. Направления основных ударов и попыток десанта показаны на карте **красными стрелками**.

После этого небольшая хитрость. Как вы уже заметили, на планете присутствуют строения Землян. При попытке высадить десант на остров с основной колонией Зергов и маяком вас ожидает не очень приятная встреча с еще одним старым знакомым — генералом **Дюком** и его **Альфа-группой**. Он воспримет вашу атаку на Зергов, как вторжение в пространство Землян, и предложит убраться восвояси, пригрозив в случае ослушания напасть на ваши войска. И нападет, после не очень лицеприятного ответа Тассадара. Серьезной угрозы его войска не представляют, но во избежание ведения боевых действий одновременно в двух местах, что доставит дополнительные проблемы, лучше спровоцировать его появление до главной атаки, либо атаковав любое строение на островах в точках ❹ или ❺, либо высадив пару Дроидов в ❺, проведя **Шатл** от вашей базы вдоль южной границы карты. Второй вариант предпочтительней, если у вас проблемы с ресурсами. После уничтожения **Дюка** и его команды там можно построить **Нектус**.

Итак, с Дюком разобрались, ресурсов достаточно, ударная группа собрана. Теперь — основная колония Зергов.

Для начала найдем точку мертвой зоны **Сторожевых башен** ❻ и уничтожим несколько **Охранников**, болтающихся поблизости. После этого сразу высадка и уничтожение юнитов и строений Зергов. **Вышки**, находящиеся на возвышении в северо-восточном углу, можно либо вообще не трогать, либо оставить на закуску. После удачного завершения атаки доставьте к маяку Тассадара и двух Зилотов, и миссия выполнена.

Миссия 6. Into the Darkness

Итак, вы внутри. Цель — найти и освободить Заратулла. В вашем распоряжении всего три юнита: Тассадар и два Зилота с максимальными боевыми характеристиками. А по всей карте толпы как замаскированных, так и нет, воинов Зерга и инфицированных Землян, о вредных привычках которых вы уже знакомы из описания предыдущей миссии.

Залог успешного прохождения этой миссии в осторожном и неторопливом продвижении по лабиринту. Старайтесь всегда иметь у Тассадара энергии на две атаки Псионным штормом, а у Зилотов максимальное количество Плазма-поля. По мере продвижения по карте вы встретите разрозненные отряды Землян, которые с удовольствием присоединятся к вашему отряду, поскольку уже потеряли всякую надежду на спасение.

Заратулл с небольшим отрядом Темных Хранителей находится в Маяке Протосов в точке ❹. Прямую дорогу к нему перекрывают закрытые двери в точках **A** и **B**.

Маяк в точке ❶ вызовет вам небольшое подкрепление, состоящее из двух Пауков и двух Зилотов, поэтому сначала двигайтесь туда, по пути подобрав пару отрядов Землян. Вторая точка вашего маршрута — маяк в точке ❷. Он откроет двери в точке А. Далее маяк в точке ❸, который разблокирует дверь в точке **B**.

Основную опасность на вашем пути представляют замаскированные инфицированные Земляне. Места их дислокации на карте обозначены красными треугольниками. Будьте очень осторожны, поскольку они могут за один раз уничтожить весь ваш отряд и Тассадара. Самый эффективный способ борьбы с ними — **Псионный шторм Тассадара**, либо **смертник-разведчик**, который своей гибелью обеспечит безопасное прохождение остальных.

Некоторые из инфицированных Землян будут находиться в видимом положении — с ними проще справиться при помощи Тассадара. Если же они







замаскированные, сначала проверьте место на карте при помощи Псионного Шторма, а потом пошлите для проверки разведчика (лучше морпеха). Я постарался как можно точнее обозначить места их дислокации, но масштаб публикуемой карты, к сожалению, снизил точность обозначения.

Красными квадратами на карте обозначены места дислокации замаскированных Зергов. Одна из самых многочисленных групп находится в точке **D**. Для ее уничтожения есть небольшая хитрость. Большая часть из них выскочит на поверхность в момент активации отряда Землян, находящихся поблизости. Постарайтесь атаковать Тассадаром эту точку, не подходя вплотную к морпехам. Даже если некоторые из Землян попадут в зону Псионного Шторма, пока они не активны, они перенесут это безболезненно.

Красными кругами на карте показаны места, где находятся замаскированные в стенах или полах орудия. С ними лучше всего справляются морпехи.

В самом конце вашего пути вас ожидает неприятный сюрприз. Как только любой из ваших юнитов пересечет точку **C**, вся толпа Зергов, расположенных за ней, тут же атакуют ваш отряд. Для избежания уничтожения ваших бойцов, выстройте в ряд оставшихся морпехов перед поворотом коридора, а Тассадаром пересеките эту точку и, атаковав Псионным штормом место перед собой, тут же уводите его за линию обороны. Для Приведения землян есть отдельная задача — обездвижить и уничтожить инфицированного Землянина, который прибежит в последних рядах.

Уничтожив эту группу, вы уже не встретите сопротивления, кроме охранных орудий в точке ❸.

Миссия 7

Тассадар и Заратул принимают решение вернуться на Аиур и продолжить борьбу с Великим Разумом Зерга. По пути они встречают Феникса, тело которого, после его трагической гибели, было частично восстановлено, и теперь он обречен постоянно находиться в холодном корпусе Паука. Он сообщит нашим друзьям, что Тайный Совет Протоса обвинил вас в предательстве, и приговорил Тассадара и Заратула к трибуналу. Но несмотря на явную угрозу своему существованию, Феникс присоединится к вашим войскам.

По прибытию на Аиур и коротких переговоров с Тайным Советом, ваши герои будут сразу атакованы элитными силами Протосов. Атака будет не критична, но во избежании гибели Тассадара или Заратула, всю группу лучше сразу отводить к базе **Феникса** в северо-западном углу карты, прикрывая отступление **Псионным полем Тассадара** и несколькими **Зилотами**.

С самого начала миссии вы имеете достаточно большое количество ресурсов, поэтому сразу стройте Фабрику роботов и необходимые строения для производства **Червяков** и **Наблюдателей**. Параллельно с этим создайте мобильную группу из **4-5 Истребителей** и постройте дополнительные **Фотонные пушки** на линии обороны в точке ❶ и в западном углу вашей базы, для защиты строений.

Направления основных атак в точке ❶ показаны на карте красными стрелками. Но ни в коем случае не уходите в глухую оборону! Интенсивность и силу атак можно значительно снизить, нанося превентивные удары по группам противника, которые будут концентрироваться в точках ❷ и ❸. Заранее обнаружить их можно при помощи Наблюдателей, а атаковать лучше **Псионным Штормом Хранителей** (Тассадара лучше не выводить, пускай он прикрывает линию обороны) и группой **Истребителей**.

Удерживая оборону, развивайте вашу базу и доступные параметры юнитов и постепенно создайте ударную группу для первой атаки. Также помните, у противника уже есть **Арбитры**, поэтому держите около линии обороны пару **Наблюдателей** для демаскировки юнитов, прикрытых ими, и при малейшем появлении, сразу атакуйте его. Желательно уничтожать Арбитров еще на подходе, т.к. они всегда будут стараться блокировать полем Статиса ваших юнитов в обороне, значительно ослабляя ее.

Цель первой атаки — точка ❷, т.к. именно там будет концентрироваться большинство юнитов противника. После — сразу марш-бросок в точку ❹ и возведение там линии обороны у моста на вашем берегу и на северном фланге (направление атак в этой точке на карте показано красными пунктирными стрелками).

После построения обороны в точке ❹ не уводите всех юнитов с первой линии обороны, поскольку эпизодические атаки там все же возможны.

Далее небольшой перерыв в наступательных действиях. Скорее всего запасы в первом месторождении уже закончились, поэтому самое время освоить месторождение в точке ❺, соответственно, прикрыв его Фотонными пушками с юга и на восточном берегу. Усильте оборону парой Червяков и несколькими Зилотами.

Теперь готовим атаку на базу противника в точке **A**. Для начала соорудите **2-3** Фотонные пушки с прикрытием ударной группой в точке ❻ и уничтожьте в обороне находящихся там бойцов противника. После чего без промедления атакуйте строения и уничтожайте всю базу. Подкрепление, спешащее на выручку с других баз, будет наталкиваться на вашу оборонительную линию в точке ❹ и особой угрозы представлять не будет.

После уничтожения базы в точке **A** приготовьтесь к решающей атаке, направление которой показано на карте зеленой стрелкой. При этом лучше не использовать большого количества Червяков, поскольку в узком пространстве они будут друг другу мешать из за своей неповоротливости и размеров. Наиболее предпочтительнее в такой ситуации несколько групп **Зилотов**, **Архонов** и **Истребителей**, которые уничтожат юнитов противника, оставив Червякам разрушение строений.

Главная цель вашей атаки — Нексус в точке **B**, после разрушения которого Тассадар, не в силах более смотреть на братоубийственную войну, согласится сдаться Тайному Совету, посоветовав вам продолжать борьбу с силами Зерга.

На этом миссия закончится.

Миссия 8. "The Trial of Tassadar"

Тассадар приговорен Тайным советом Протоса к трибуналу и вечному заключению в Тюрьме Статиса. Но его друзья и последователи, ускользнувшие от агентов Совета в момент ареста Тассадара, решают освободить его из плена, понимая, что победить Зергов без его помощи и знаний Заратула они не смогут.

Тактика этой миссии, в противоположность предыдущей, заключается в глухой обороне до накопления ударных сил. В процессе развития базы совершите несколько вылазок Крейсером Райнора, который примкнул к последователям Тассадара.

Его **Yamati Gun** с безопасного расстояния и с первого выстрела сносит Фотонные пушки противника, освобождая путь для вашей атаки. Уничтожив пушку, сразу уводите Райнора за вашу оборону, поскольку его жизнь, как и жизнь Феникса, принципиально важна для успешного выполнения миссии.

Теперь немного об обороне. Ваша крепость имеет два входа — на востоке и



на западе. Центральная часть закрыта для наземных юнитов, но свободна для воздушных. Поэтому именно у северной стены нужно сразу построить ряд **Фотонных пушек**, которые не только прикроют базу от воздушных налетов, но и смогут стрелять по силам противника, движущихся для атаки вашего западного входа (конечно, при наличии Наблюдателей, открывающих пространство за стеной). Имеющихся юнитов разделите пополам и направьте на защиту проходов, впоследствии усилив оборону Фотонными пушками и дополнительными юнитами.

Развив базу и создав отряд для первого удара, атакуйте Базу противника в точке ❶, предварительно уничтожив Крейсером Райнора все Фотонные пушки. Подавив незначительное сопротивление, начинайте строить вторую линию обороны в точке ❷ и расположите там часть ваших войск для отражения атак отрядов противника, прибежавших на помощь атакованной Базе. При атаке на Базу противник пришлет на подмогу несколько **Арбитров**, которые будут атаковать ваших юнитов Полем Статиса. Учитывая это, держите поблизости Крейсер Райнора (**Yamati Gun** с первого выстрела уничтожает Арбитра) и постарайтесь не сосредотачивать много как воздушных, так и наземных юнитов в одной точке. Также обязательно наличие нескольких **Наблюдателей** для демаскировки юнитов, прикрываемых **Арбитрами**, и обнаружения Наблюдателей противника (**2-3** единицы), которые в данной ситуации выполняют роль наводчиков. Также во время атаки не оголяйте оборону на восточном входе в крепость, т.к. там будет также неспокойно.

Расправившись с первой Базой, укрепите оборону захваченного месторождения рядом **Фотонных пушек** вдоль обрыва, поскольку противник попробует несколько раз высадить там десант, подводя Шатлы с северной стороны, построив Нектус, осваивайте месторождение. Следующая цель — База в точке ❸. Сценарий атаки похож на предыдущий, за исключение нескольких атак Псионным полем Хранителя по юнитам притивника перед **Фотонными пушками** (предварительную разведку Наблюдателями будем считать принятой по умолчанию) в процессе атак **Крейсером** по пушкам.

Уничтожение этих баз необходимо для захвата месторождений и свободного прохода ваших **Дроидов** для освоения месторождения в точке ❹, т.к для решающего штурма основной Базы противника в точке ❺, где и находится Тюрьма Статиса, вам понадобятся значительные силы по причине ее хорошего месторасположения и сильной защиты. Также помните, что все параметры вражеских юнитов развиты максимально, поэтому вам желательно сделать тоже самое.

При решающей атаке для успешного выполнения миссии не обязательно уничтожать все строения базы. Достаточно лишь разрушить Тюрьму Статиса. Поэтому наилучший вариант — высадка массового десанта в точку ❺, с обязательным наличием Червяков и Архонов, под прикрытием значительных воздушных сил. Предварительно неплохо уничтожить при помощи Райнора большинство **Фотонных пушек**, охраняющих проход к Тюрьме. Это, конечно, займет какое-то время, но гарантирует успех атаки.

После высадки всю мощь наземных юнитов направьте на разрушение тюрьмы (ее защита составляет **2000** единиц), поставив воздушное прикрытие рядом в режим *«удерживать позицию»*. После освобождения Тассадара неожиданно появится **Заратул** с отрядом **Темных Хранителей**, который, разъяснив Совету всю серьезность положения дел, предложит отпустить Тассадара по хорошему, пригрозив в противном полным уничтожением всего Тайного Совета.

Алдарис прислушается к угрозам Заратула и подчиниться с явным недоверием к его словам о силе Зергов.

Миссия 9. "Shadow Hunters"

Итак, наши друзья снова вместе и полны решимости сокрушить Великий Разум Зерга. Но путь к нему преграждают хорошо развитые колонии под руководством Наместников. Феникс предложит план, по которому основные силы должны будут ослабить оборону Зергов, а Заратул после этого уничтожит Наместников, освободив дорогу к Великому Разуму.

С самого начала миссии совершите небольшой марш-бросок всеми силами в точку ❶, где и стройте первую базу, удерживая оборону в точке ❷. В первую очередь, после построения Нектуса и Фотонных пушек, сразу стройте Фабрику Роботов и Обсерваторию для производства **2-3 Наблюдателей**. Это вызвано тем, что противник, обнаружив вашу линию обороны, в первую очередь атакует ее **Инфикаторами**, которые будут закапываться недалеко от ваших позиций для накопления яда. Именно в этот момент их желательно уничтожить **Заратулом**, которого, как и Феникса, держите вне основной линии обороны, в избежании попадания под атаку Инфикаторов. **Арбитра** также лучше держать позади обороняющихся, но так, чтобы остальные юниты были им прикрыты.

Прохождение миссии я условно разбил на **6** этапов. Из-за того, что ресурсы на карте разбросаны на довольно большом расстоянии друг от друга, захват каждого месторождения и укрепление позиций вокруг него и будет считаться этапом.

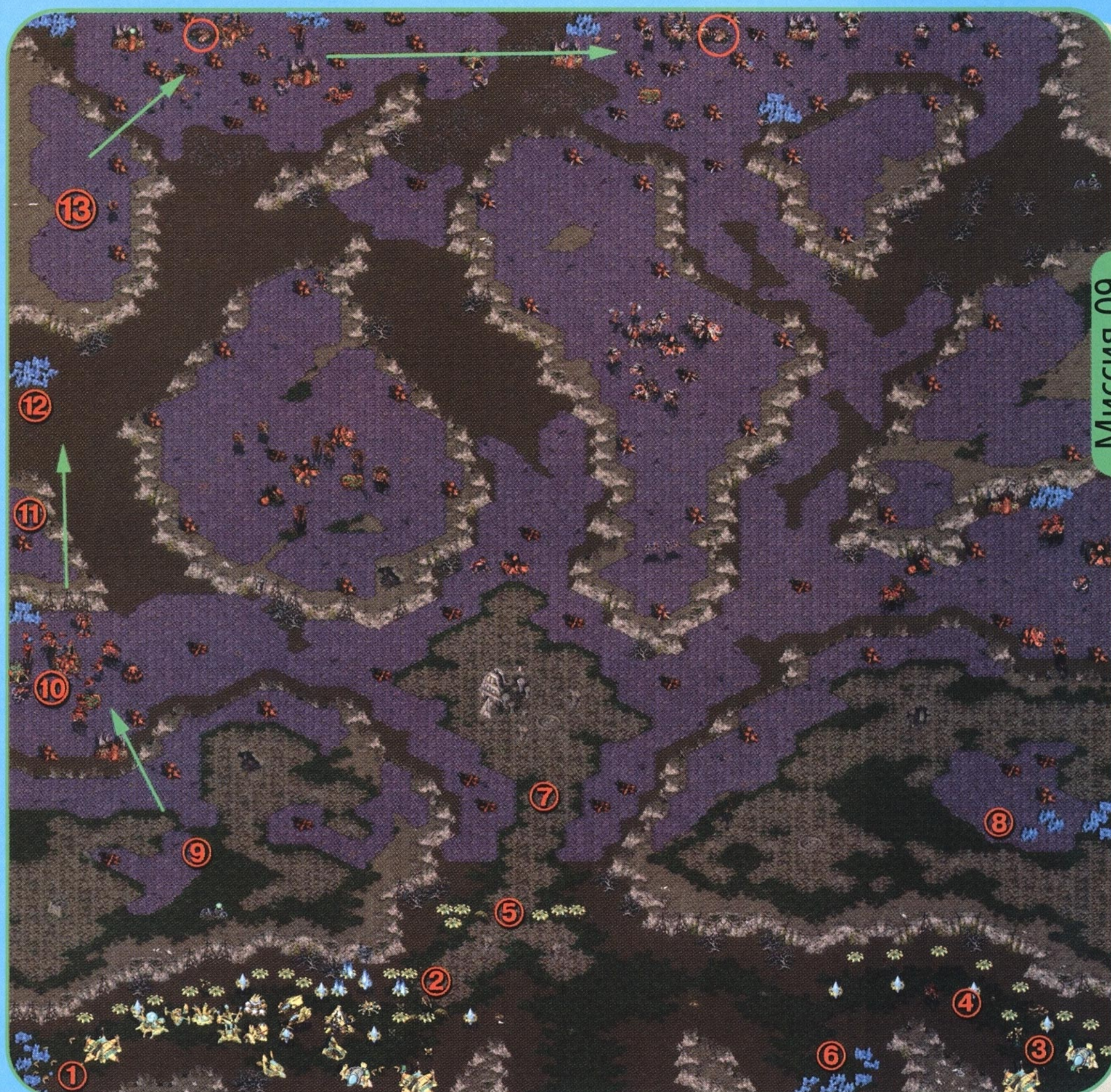
Как и на прошлой миссии, предварительную разведку и выявление замаскированных и концентрирующихся для атак юнитов Наблюдателями будем считать принятой по умолчанию.

Этап 1. Итак, вы уже освоили месторождение в точке ❶ и довольно успешно удерживаете оборону, усилив ее Червяками. Далее стройте все необходимые строения для полного развития базы вдоль склона (см. карту), прикрыв их рядом Фотонных пушек. Как ни странно, но в моей игре противник предпринял всего лишь **2-3** слабые атаки в этом направлении, так что много пушек не понадобится.

Параллельно с развитием базы постройте Ассимилятор на Гейзере и рядом еще один Нектус, для более быстрого сбора и переработки газа.

Этап 2. Теперь освойте месторождение газа в точке ❸, построив там Нектус в точке ❹, перебросив часть войск для обороны. Желательно уже к этому моменту иметь еще одного **Арбитра**, который прикроет ваших юнитов при обороне этой позиции.

После начала сбора газа ваше изначальное месторождение минералов уже будет, скорее всего, истощено, поэтому следующий шаг — начало добычи минералов в точке ❻, с одновременным переносом основной оборонительной линии в точку ❺. Таким образом, вы прикроете свои строения от атак наземных юнитов противника, а для эффективной борьбы с воздушными понадобится построить ряд **Фо-**



тонных пушек вдоль склона, обязательно усилив их Пауками и Истребителями.

Для ослабления атак противника на основную линию обороны в точке ❺, применяйте упреждающие удары **Псионным Штормом Хранителя** по концентрирующимся юнитам противника около точки ❼. Также можно совершить несколько вылазок **Заратулом** для уничтожения Сторожевых башен, расположенных вокруг, чтобы они не демаскировали подходящих для атак Хранителей.

Этап 3-4. Направление следующего удара зависит от того, какой вид ресурсов у вас уже подходит к концу. Если минералы, тогда следующая атака в точку ❽, если газ — тогда в точку ❾.

Сценарий захвата эти мест примерно одинаков. Сначала создайте ударную группу: **пара Носителей, 2-3 Червяка, 1-2 Хранителя** и **Шатлы** для заброски десанта. Также обязательно укомплектовать эту группу **Арбитром** и **Наблюдателями**. Затем высадите десант на возвышенность и сначала уничтожайте Сторожевые строения **Червяками**, держа **Носителей** и **Арбитра** в прикрытии, а **Наблюдателями** выявите места, где закопаны наземные юниты Зергов и атакуйте их **Хранителями**. После уничтожения строений и юнитов Зергов около месторождений, сразу забрасывайте Дроидов и, начав строительство Нектуса, стройте **Фотонные пушки** для обороны. Ударную группу оставляйте там же, для отражения периодических нападений противника, усилив ее по мере необходимости, а для освоения следующего, места создайте новую.

Этап 5. Теперь ваших ресурсов должно хватить для создания мощной ударной группы и решающей атаки. Цель первого удара — колония в точке ❿. В начале атаки подведите воздушные силы под прикрытием **Арбитра** и уничтожьте для начала охранные сооружения. После перебросьте Арбитром достаточные наземные войска и приступайте к уничтожению остальных строений и юнитов. С восточной стороны прибежит подкрепление Зергов, так что лучше поставить пару Червяков с несколькими **Зилотами** на их пути, не приближаясь близко к Сторожевым башням. Обязательно прикройте их Арбитром, тогда юниты противника буду нацелены на ваших бойцов, которые атакуют строения и, не видя засады, будут уничтожены, не сделав ни одного выстрела.

После уничтожения колонии, атакуйте сторожевые вышки в точках ⓫ и ⓭и, перебросив основную группу в точку ⓬ приготовтесь к решающей атаке.

Если ваши войска потрепали в этом бою, и запасы минералов на исходе, можно построить еще один Нектус в точке ⓬и освоить близлежащее месторождение.

Также желательно оставить в точке ❿ нескольких **Зилотов**, т.к. противник постарается восстановить там добычу газа, посылая периодически Слуг без сопровождения боевыми юнитами.

Этап 6. Итак — решающая атака. Для успешного завершения миссии не обязательно уничтожать все колонии Зергов. Достаточно лишь уничтожить **Заратулом** Наместников Зерга, которые находятся у северной границы карты и обозначены красными кругами. Направление атак ваших войск показаны зелеными стрелками, только помните, что **Наместников** лучше уничтожить **Заратулом**, пока остальные разбираются с Зергами.

Миссия 10. «Eye of the Storm»

Ну, вот он и настал, наш последний и решительный. Пора окончательно отправить **Великий Разум Зерга** в историю, а вместе с ним и всех его подопечных. Наши друзья, заслуги которых наконец-то признал Тайный Совет Протоса, готовы к смертельной схватке за свободу своей родной планеты и расы. К ним охотно присоединяется и Райнор, который потерял все, и готов отомстить Зергам даже ценой собственной жизни.

Главная сложность этой миссии заключается в том, что вам придется управлять силами Землян и Протосов одновременно, постоянно мотаясь из одного угла карты в другой. Но именно в правильном комбинировании боевых возможностей двух рас и зало-

Миссия 10

жено успешное выполнение задания.

Я не буду, как прежде, детально описывать все прохождение этой миссии, поскольку вариантов здесь может быть множество. Ограничусь лишь описанием, на мой взгляд, ключевых моментов, которые могут повлиять на успешное развитие и завершение задания.

С самого начала основные атаки будут происходить на позиции Землян. Причем, начальная тактика противника будет схожа с предыдущей миссией: сначала атака **Инфикаторами**, а затем толпа наземных или воздушных юнитов. Поэтому все силы Протосов бросьте на **добычу** ресурсов в общий котел, ограничившись построением нескольких **Фотонных Пушек** в точке ❶, расположив рядом Темных Хранителей. Также необходимо как можно скорее развить их базу до возможности производства **Наблюдателей**, которых сразу отправьте на позиции Землян, для обнаружения замаскированных **Инфикаторов**.

Построив в дальнейшем несколько **Арбитров**, также отправьте парочку на помощь Землянам. Поскольку здесь вы союзники, все возможности **Арбитра** теперь распространяются и на бойцов Райнора.

Возможность **Арбитра** мгновенно перемещать нескольких юнитов из любой точки карты очень поможет вам отражать неожиданные атаки противника на ваши оборонительные сооружения по всему фронту обороны и является, на мой взгляд, ключевой в этой миссии. Просто держите в критических точках (указанных на карте точками ❶-❺) по одному **Арбитру** и несколько Фотонных пушек или иных оборонительных сооружений, которые примут на себя первый удар. Сразу после начала атаки переместите в эту точку резервную группу, если такавая имеется, предварительно собрав ее в одной месте. Если резервов нет, перебрасывайте часть юнитов с наиболее усиленной линии обороны, т.к. атаки Зергов в двух местах одновременно маловероятны.

По мере истощения первоначальных месторождений, осваивайте и начинайте добывать ресурсы в точках ❻-❾. Наибольшее количество газа (4 гейзера) находится в точке ❽, а минералов — в точке ❾. Поэтому можно и проигнорировать остальное, но в точке ❼ вам все равно придется укрепляться, поскольку основные удары по позициям Протосов будут направлены через точку ❸. Посему есть смысл построить там **Нектус** и собрать близлежащие ресурсы.

К сожалению, **Ядерные ракеты** Землян оказались в этой миссии малоэффективны. Дело в том, что по периметру позиций Зергов постоянно курсируют **Управители** в режиме патрулирования. Они-то и обнаруживают ваших **Приведений**, которые пытаются нацелить ракетные удары. Правда, парочку мне все же удалось произвести, но какого-либо серьезного эффекта это не дало.

На позиции Землян Зерги, после неудачных атак в лоб, попробуют нанести фланговые удары, поэтому неплохо поставить минные поля на пути их движения, желательно в узких местах. (*Все замеченные мной направления ударов противника на карте обозначены красными стрелками.*) Также неплохо помогает предварительное выявление концентрирующихся юнитов противника перед атакой с помощью **Наблюдателей** и атака **Псионным штормом Хранителей**.

Решающий удар лучше произвести из точки ❾ по направлению, указанному зеленой стрелкой. Это наименее защищенный фланг обороны Зерга. Для этого я использовал две группы. Первая — **10 Носителей** под прикрытием пары **Арбитров**, которые планомерно истребили все оборонительные строения и отвлекли внимание остальных юнитов. Вторая — **6 Крейсеров** с **Арбитром**, которые сначала шли в тылу, не проявляя себя, а затем нанесли одновременный удар **Yamato Gun**-ми по оболочке **Великого Разума Зерга** и добили ее затем из обычного вооружения.

После разрушения оболочки, **Тассадар** на своем **Носителе** протаранит Разум Зерга, сконцентрировав через себя всю энергию и силу Заратулла и Темных Хранителей, ценой собственной жизни покончив с ним раз и навсегда.

Эпилог

Многие храбрые воины Протосов и Землян сложили свои головы в последней битве с Зергами. Теперь пришло время осознать все катастрофические последствия этой войны и заново отстраивать свои миры. Но никто еще и не подозревает о страшной опасности, притаившейся в глубинах Галактики.

Керриган, назвавшаяся Королевой Меча и возомнившая себя новым властителем мира, поняла, что пришло ее время. Она готовит новую, еще более кровавую межгалактическую бойню, понимая, что силы ее противников ослаблены и неспособны оказать достойного сопротивления.

А это значит, что нам с вами предстоит в скором времени вновь погрузиться в закрученный сюжет этой великолепной игры. И кто знает, сколько ночей понадобится в этот раз для очередного спасения Галактики.

Эн таро Адун, храбрые воины. (В переводе означает "ждем-с, господа") :-).

СИ

Антон **ШИЛКЕНД**



Миссия десятая. Логово людоедов

Цель: найти и уничтожить логово людоедов.

Как не сложно догадаться, в этой миссии вам придется мучить толстых, волосатых монстров неопрятного вида, в простонародье именуемых людоедами. Опасного ничего нет, а денег можно загрести кучу. С другой стороны, времени потребуется довольно много. Для начала идите в нижний правый угол ❶ — по пути вам встретится парочка первых людоедов, забейте их в полном соответствии с традиционной стратегией забивания крупной дичи. В мешочке ❷ вы найдете какую-то магическую чепуху и устаревшее оружие, которое годится только на сбыт по маленькой цене на черном рынке. В принципе, миссию можно пройти двумя путями — можно пойти направо (так короче), а можно — налево. Вернитесь назад и идите налево. Почему? Потому что мне так удобнее. Перед мостом зарежьте еще одного несчастного толстяка ❸, заберите его скромные сбережения и продолжайте свой путь. Теперь идите в левый нижний угол, минуя поворот направо. Разные хрюшки-зверушки вас, я надеюсь, не остановят, а перебить десяток бледно-желтых гоблинов ❹ не составит никакого труда. За фонтанчиком возьмите еще один мешочек ❺, в котором на этот раз окажутся очень нужные вещи. Метаморф отдайте своей подруге по ее просьбе, пусть она ищет ему применение, а все остальное приберегите для себя. Вернитесь к развилке за мостом и идите на север. На той стороне забейте очередного людоеда ❻ и обойдите слева горный хребет. В тупике обнаружите мешочек ❼, в котором лежат проржавевшие доспехи и доспехи из сильно потрепанной драконьей шкуры. Теперь идите через мост к деревне, в деревню не заходите, а идите направо. У фонтана перебейте гоблинов ❽ и возьмите мешочек, в котором обнаружатся очень полезные предметы, среди которых хотелось бы отметить дудочку. Теперь можно со спокойной совестью и чувством выполненного долга вернуться в деревню и пообщаться с колхозницами ❾. Колхозницы окажутся покладистыми бабами и согласятся подсобить, чем смогут. После этого они очень непоследовательно пойдут к мосту и построятся в линейку. Данас встанет на мост и начнет выпендриваться перед представительницами слабого пола, приговаривая, что он, мол, сейчас на дудочке своей сыграет, людоеды придут, он их всех завалит и т.д. Как он на дудочке играет, я не слышал, но людоеды действительно пойдут неизвестно откуда. Используя прикрытие бравых колхозниц и медицинские услуги своей боевой подруги, забейте всех до единого. После того, как на карте не останется ни одного людоеда, миссия окажется выполненной.

Миссия одиннадцатая. Долой Орков!

Цель: спасти от Орков деревеньку.

Миссия очень интересная — от вас требуется спасти товарищей одного вашего приятеля, а на самом деле победа придет лишь тогда, когда Орки в деревне прекратят свое существование. Начало тоже несколько необычно. В северо-западной части карты в плену у зловредных Орков сидит маг ❶, которого они намереваются казнить при малейшей опасности. Этот старикан, вообще-то, может приго-

диться, поэтому вашей первостепенной задачей станет недопущение несправедливости. Сделать это сложновато, но, в принципе, можно, однако вам, по всей видимости, придется пожертвовать некоторым количеством собственного здоровья. Надо продраться к магу и быстренько забить все орчье окружение. Немедленно придется позаботиться и о тылах. Узнав о поражении, еще одно орчье войско выступит в поход — на сей раз с дальневосточных земель ❷. За горами далеко на востоке лежит полезный мешок ❸ с целым комплексом лечебно-профилактических препаратов. На северо-западе в деревне Орков вы сможете отыскать прекрасный волшебный лук ❹. Теперь пора в поход — спасать непутевых воевод. За переправой необходимо расправиться с оравой Орков-коммунистов ❺, которые нападут как слева, так и, по истечении некоторого времени, справа. На самом берегу рядом с горами вы сможете отыскать пластинчатые доспехи ❻. Внизу карты вас ждет развилка с неизбежной красной засадой ❼. Прорвав оборону пчел, можно найти кучку разнообразнейших шлемов ❽, которыми можно прикрыть мозги целой армии. В магазине подобная красота также ценится неплохо. Если же пойти на восток вдоль дороги, то вы неизбежно вскоре увидите пару коней и свалившихся с них всадников. Это и есть искомые спасаемые. Осталась малость — забрать амулет рядом с полутрупами ❾ и расправиться с бандой Орков, засевших в деревне ❿. После чего праздновать и тащиться обратно в Плагат.



Миссия 12



Миссия двенадцатая. Тайна монастыря.

Цель: добыть браслет великого мага.

В этом походе вы обретете нового товарища. Сумасбродная Найра ❶, также рыскающая по Умойру в поисках браслета Скракана, совершенно неожиданно попадется вам на пути. Надо сказать, что к моменту встречи девушка успела порядком подкачаться, так что отказываться от ее помощи — просто глупо. Отправляйтесь на север по дороге и помогите колхозникам добить разбойников ❷, после чего добросовестно проследите за тем, чтобы на поле боя не оставалось ненужных мешочков. Идите дальше наверх, постепенно вместе с дорогой искривляя маршрут, пока не натолкнетесь на стайку желтых гоблинов ❸ — эти красавцы покажут вам, что верной дорогой идете, товарищи. Перейдя через реку, вы сможете немного попрактиковаться в поисках золотых кошельков. Отправляйтесь точно на восток и, упершись в край карты, поверните южнее. За небольшим мостиком засядет солидных размеров отряд синих Орков ❹ — сильных, но очень и очень богатых. По другую же сторону первого моста вы сможете отыскать тоннель, ведущий вас между гор мимо белок, летучих мышей и гусениц к адамантиновому шлуму и лечебным снбодьям ❺. Все средства исчерпаны, возможности тоже. Посему двигайте прямо в город по дороге, ведущей на северо-восток. После небольшой схватки с очередным отрядом разбойников ❻, вы получите дурную весть. Искать-то надо было не здесь... Так-то. Зато были найдены приятные мелочи, включая очередную боевую подругу.

Миссия тринадцатая. Утерянный меч.

Цель: добыть папашин меч для смелого мальчика.

В процессе очередного обмывания военных успехов в трактире, к вам подойдет молодой человек, по виду бывший герой. Поведав свою печальную историю о вредности для здоровья схваток с драконами, он попросит добыть из проклятого местечка папин боевой меч. Ну, как мы можем отказать ребенку? Предупреждаю сразу: помимо драконов (правда, самых слабеньких), будут еще и людоеды. Но и они нам не помеха. Итак, оказавшись на местности, отправляйтесь в лежбище справа ❶. Там медленно издыхает последний людоед из тех, кого удалось победить самонадеянному мальчугану. Теперь придется действовать капельку осторожнее. Не стоит давать повод людоедам на севере заметить ваши действия. Для начала аккуратно соберите валяющиеся на поле боя в огромных количествах пожитки ❷. Можете даже примерить кое-что из понравившихся предметов. Теперь можно идти к людоедам на самый северо-запад ❸. Завидев приближающееся воинство, гадкие твари резвенько начнут звать на помощь мамочек. И они прилетят. Самое главное неудобство при борьбе с драконами заключается в том, что стандартное оружие, кроме стрелострельного, на них навряд ли способно повлиять, поскольку у противных пережитков мезозойской эры имеются крылья, и мечом по ним попасть невозможно. Поэтому придется или активно пользоваться маной или добыть где-то поблизости мощный лук или арбалет. Второй неприятный момент заключается в том, что почти убитый уже дракон норовит смыться за горы в свое уютное гнездышко, где достать его будет сложновато. А поскольку летучки умеют восстанавливать себе здоровье не хуже, а порой и получше ведущих монстров в игре, положение ваше серьезно осложнится. Если все пройдет нормально, не забудьте встретить забившегося в угол людоеда парой ударов и забрать неприметный мешочек ❹, а также подобрать его собрата в лесу рядом с белками ❺. В сумке за переправой на юго-востоке находятся латы ❼. Но будьте осторожны — земля перед мостом ❻ заряжена огненной энергией и посему жжет пятки. Бегом по уголькам! Вот так. На противоположном берегу мальчик ❽ поблагодарит вас за содействие и отправит обратно в исходную точку (то есть в таверну) для очередной пьянки.

Миссия четырнадцатая. Могила короля.

Цель: обыскать труп короля на предмет ношения особого браслета.

Путем несложных логических выводов наши друзья решили, что раз браслет не повстречался им ни на одном из убитых в последних тринадцати сражениях монстров, значит его нужно искать на самом короле. Логично, ничего не скажешь. Идея такова — добраться до могилы любой ценой. Это можно легко сделать ценой своей никчемной жизни, напав на дикую стаю Орков за мостом на западе ❶. Можно поступить умнее и решиться на некоторую гимнастику для мозгов. Итак, идем на юг по протоптанной дорожке, попутно отбиваясь от всяческих бесполезных козявок. Потом поворачиваем вместе с дорогой на запад и доходим до небольшого городишки ❷. Там живет ну очень добрый маг, который одарит нас совершенно уникальным заклинанием Телепорт. С его помощью ваш герой сможет осуществлять бестелесные перемещения на солидные расстояния, при соответствующей тренировке. Побегайте, поиграйте с новым заклинанием, поднакачайтесь в сфере Астрала — и план побега к могиле короля готов. Теперь отправляйтесь на болота от города на север. Достигнув берега, аккуратно телепортируйтесь на другую сторону грязного ручейка с промышленными отходами. Потом продолжайте движение на север до самого края света. Там вы найдете статуэточку и милую неухоженную могилку ❸. Раскопав курганчик, вы найдете браслетик. Что и требовалось доказать.

Миссия пятнадцатая. Заложница.

Цель: спасти дочку торговца.

Зайдя в лавочку, мы узнаем о том, что прелестная хромоногая дочурка торговца была похищена коварными магами, которые всего-то навсего потребовали за нее выкуп. Дочка, конечно, папаше дорога, но не настолько же! Одним словом, за небольшое вознаграждение нам предлагается вызволить несчастную из плена, по пути собрав все-все-все вещички наглецов. Разумеется, все затраты торговца после первого же вашего посещения магазина с лихвой окупятся — процентики, разумеется, с продаж будут драть по-прежнему. Ну, да ладно. Первым делом, надо решить, куда телепортироваться. Можно вверх от пункта старта, а можно и вниз. В первом случае дорога к победе будет несколько короче. В противном случае вам предстоит приятное путешествие через лесок, полный кровожадных белочек ❶ и милых добродушных привидений ❷, скопившихся за небольшим мостиком. Еще интереснее небольшая банда призраков возле входа в город ❸. После того, как вам удастся как следует отвадить от себя злых духов, проследуйте мерным шагом победителя к башням, возвышающимся невдалеке. С магами ❹ разделаться будет несложно, тем более, что прикрытия у них нет никакого — так что остается лишь пожелать удачи с хромоногой красавицей ❺.

Миссия шестнадцатая. Осада Каргалласа.

Цель: спасти дракона, снять осаду с замка.

Миссия может показаться сложной, однако пройти ее легче легкого, если, конечно, знать, что надо делать. Я знаю, к примеру. Но вам не скажу. Шучу, шучу. Разумеется, сначала надо добраться до города ❶, в котором один важного вида крестьянин расскажет вам жалостливую историю о несчастном драконе, которого заколдовали осаждающие форт Каргалласа разбойники. Ничего не поделаешь, придется помогать окаменевшему дракончику, тем более, что в одиночку справиться с бандой нет никакой







осторожны — принимать участие в сражении необязательно, но вот сторониться от гигантского количества драконьих Fireball'ов — необходимо. Рано или поздно, сражение закончится неизменной победой. А вы сможете возвратиться в родной Плагат с чувством выполненного долга.

Миссия семнадцатая. Заложники.

Цель: освободить наемников буржуина Снута.

Боже мой! Что стало с этим властным нагловатым старичком, который по доброте душевной подарил нам милую брошку после прохождения второй миссии! Да, тяжела судьба. Не будем жестокими, и поможем купцу. Главное, предстоящее задание, скорее, можно отнести к разряду настоящих бонусов, в которых вы просто можете позабавиться. Миссия интересна еще и тем, что в ней присутствует некий элемент головоломки, что позволит вам отвлечься от систематичного убивания монстров. Карта здесь разделена на несколько секторов, кругом расположившихся вокруг заключенных в каменные стены заложников. Если вы хотите пройти все и вся, для начала займитесь уничтожением всех Орков и гоблинов на внешнем радиусе в точках ❶. Далее, на углах каждого из секторов расположены переключатели (всего их восемь), которые способны насылать на монстров в своеобразных натуральных клетках или на вас различные губительные заклинания, а также открывать каменные засовы в этих клетках. Примерное расположение рычагов очень просто — ❷ убивает людоеда в первой камере, а ❸ открывает проход к трупу этого людоеда. Откуда, нажав на рычаг ❹, вы сможете получить доступ к камере с заключенными ❺. Только убейте всех врагов перед этой камерой, иначе они попросту перебьют всех ваших спасаемых крестьянишек. Некоторые из рычагов будут кастовать плохие заклинания и на вашего героя, так что будьте осторожны. Никаких секретов и мешочков на карте, к сожалению, не найти.

возможности. Для начала вам необходимо найти в одном потайном месте бутыль с живой водой. Идите по западной дороге и, дойдя до развилки ❷, сверните на юг. Постепенно, пройдясь мимо саблезубых черепашек ❸, вы наткнетесь на полуостров с выгоревшим лесом, в дебрях которого лежит неприметная сумочка с лейблом Allodbok ❹, в которой и расположилась достопочтенная бутылочка. Желательно положить ее в кармашек к магу. Затем вам надлежит начать продвижение на север по той же западной дороге. Дракона вы найдете в жутком скрюченном радикулитом состоянии рядом с горой прямо на севере ❺. Пусть больной выпьет микстуру, и тогда-то начнется веселье. Через горы, через долы начнется радостная атака на осаждающих Каргаллас ❻. Будьте



Миссия восемнадцатая. За плащом!

Цель: Отыскать магический плащ.

Так и тянет к нашей благородной банде униженных и оскорбленных. Вот опять пострадавший от разбойников крестьянин просит помочь избавить от их заботы своего хозяина. Надо помогать. Идите через лес на юг, по пути истребляя мелких хищников, пока не набредете на деревеньку с магом и его друзьями ❶. Тут-то вам и раскроется чудесная возможность — воспользоваться услугами многочисленных черепах, находящихся в услужении у спасенного торговца. Но, понятное дело, черепахи волшебные и слушаются они только человека, имеющего при себе специальный амулет, который дедушка, разумеется, потерял не без помощи пресловутых разбойников. Придется тащиться в другой вражеский лагерь на востоке, расположенный в небольшом ущелье ❷. Идите по дороге до развилки, где встретитесь с компанией милых потусторонних сил ❸, и затем поворачивайте на юг. Второй лагерь укреплен получше и имеет в своем распоряжении около десятка воинов, руководимых двумя опытными магами. Маги, правда, предпочитают пользоваться исключительно электрическими заклинаниями. Чуть южнее от прохода в лагерь вы встретите еще одного мага, который не принимает участия в сражении ❹, у него-то вы и найдете искомый амулет. После этого идите в южную часть центра карты за озеро, где вы встретите своего старого знакомого и стадо хищных, но смирных черепашек ❺. Теперь они переходят под ваше командование и можно выступать в поход. Ползите на северо-восток и, рано или поздно, наткнетесь на небольшую засаду ❻ и два лагеря разбойников, разбитые по разные стороны озера ❼ и ❽. Решайте сами, нужно ли вам уничтожать их всех или же достаточно только разорить часть их жилищ, поскольку сам плащ можно будет найти в самом верхнем восточном крыле карты у двух веселых магических старичков ❾.



Миссия девятнадцатая. Новая катапульта.

Цель: Отнять новую катапульту у разбойников.

Разузнав о чудодейственной катапульте, которая используется разбойниками в их нехороших целях, мы, разумеется, решаем, что без нее никакой жизни нет. Подход к очередному лагерю будет нелегким, тем более, что и формат карты на сей раз выбран необычный. Вместо стандартного квадрата авторы игры предложили прямоугольник. Опять же, в отличие от большинства других миссий, здесь существует несколько способов прохождения до назначенной точки. Вы можете последовать западным, восточным или же прямым проходом на юг. Предпочтительным с точки зрения легкости можно считать восточный, а вот большее количество бонусов и дополнительных предметов вы сможете отыскать в западном. Однако, идя тем путем, вам будет сложнее достать катапульту, поскольку враги относятся к обладанию ею крайне трепетно и решат уничтожить свое сокро-




Миссия 20

и не забудьте истребить парочку привидений ❺ и забрать полезный мешочек с кучей приятных безделушек. Теперь самое сложное. ❻ Для того, чтобы разбойники не уничтожили катапульту раньше времени, вам придется дать им подумать, что их победа близка, и постараться выманить их на территорию, как можно более отдаленную от самого предмета вашего вожделения. Постарайтесь сделать так, чтобы вся битва прошла хотя бы на самом мосту. Как только все противники будут уничтожены, быстренько убейте оставшихся магов, и катапульта ваша ❼.

Миссия двадцатая. Разбойники.

Цель: Отыскать человека, который сдал плащ в комиссионку.

Одно из тех заданий, в которых вся сложность заключается в ловушке, поставленной прямо на пути. В данном случае она заключается в четверых магах на пригорке, которых необычайно сложно убить ❶. Для пущей верности разработчики игры усеяли все поле вокруг них всяческими мелкими ползающими и летающими гадами. Ваша основная задача заключается в том, чтобы обойти опасное место стороной (или, конечно, убить магов, если вы такой сильный). Обходных путей два, и оба они вполне сгодятся для практически безопасного путешествия. В том случае, если вы пойдете по пути ❷, вам предстоит небольшое лесное путешествие в компании с зубастыми белочками, а в случае выбора дороги ❸ герои совершат прогулку по высокогорному массиву. Цель миссии находится на вище именно в тот момент, когда вы захотите его наконец-то захапать. Далее приводится простой вариант решения. Идите через горные перевалы южнее до развилки ❶, откуда поверните направо. На своем пути вы встретите одинокого орка ❷ и обязательно синего людоеда ❸, который в любом случае постарается вас настигнуть, даже если вы пойдете по другому проходу. Теперь двигайтесь на восток и, пробравшись по берегу небольшого болотца, постарайтесь достигнуть края карты ❹. Отсюда можно уже практически увидеть деревеньку разбойников. Двигайтесь на юг самом что ни на есть востоке карты. Прямо в центре за мостом ❹.


Миссия 21

Миссия двадцать первая. Маг-предатель.

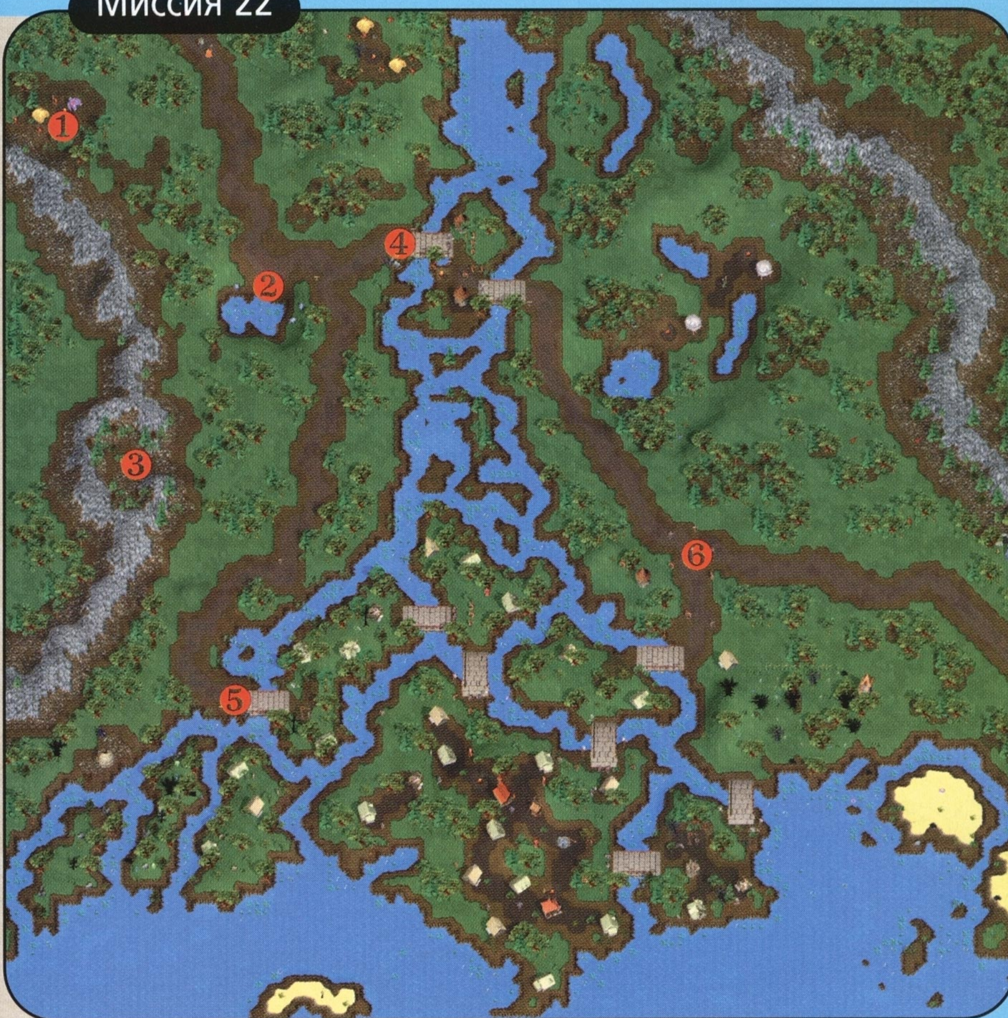
Цель: Найти и убить нехорошего мага, врага хороших магов из учебного центра.

В начале этой миссии вас ставят буквально в неудобное положение — опять предлагают на выбор три дороги. Одну — северо-западную — можно отмести сразу, поскольку заканчивается она тупиком. Мило, не правда ли? Остается выбор — на север или на запад. Признаться честно, оба пути практически идентичны и предлагают одинаковый набор монстров, за исключением, пожалуй, лишь полудюжины бонусных орков с тучами денег на севере. ❶ Выберем эту дорогу. Итак, отправляйтесь в поход, перебейте гусениц ❷, переправьтесь через реку и побегайте наперегонки с черепахами ❸. Некоторое количество дополнительных орков будет ждать вас на другом берегу на самом севере ❹. Теперь идите на запад и осторожненько убейте тролля ❺. Отсюда рукой подать до башни злополучного мага. У него нет охраны, так что убить подлеца будет легко. ❻. Западный путь много проще, на нем вы не встретите никаких орков — так что выбор за вами.

Миссия двадцать вторая. Обет Бриана.

Цель: Найти убийцу и узнать о свитке.

Да-да, именно так, узнать. Бриан отправляется в далекий поход, и нам придется сопровождать бедолагу, чтобы, не дай Бог, с ним не случилось чего ужасного. Рядом с местом старта, справа и слева от вас, расположились два лагеря гоблинов, и в западном ❶ вы сможете найти скелет с пятидесятитысячным мешочком рядом с ним. Пройдя по дороге на юг, вы сможете обнаружить небольшое озеро и пасущихся неподалеку черепашек ❷. В пещере посреди скал ❸ вы также можете найти немало интересного. Теперь вам опять придется выбрать, какой дорогой идти к цели — вы можете переправиться через реку и идти по восточному берегу ❹, или же поплутать среди островов на юге ❺. Поскольку последний путь изобилует чрезмерным количеством опасностей, рекомендую все же воспользоваться первой дорогой. На ней, помимо мелких хищников, вы встретитесь с небольшим разбойничьим гарнизоном, состоящим из полудюжины достаточно сильных воинов ❻. Но цель уже близко — вам остается только перейти через пару мостов — и все решится само собой.



Миссия двадцать третья. Клан Драконов.

Цель: Расправиться с семейством драконов, терроризирующих местных жителей.

В какие только уголки не забрасывала нас судьба, но в таком месте вам еще точно не приходилось бывать. Добро пожаловать в пустыню. Самое противное в этом задании то, что выполнить его без посторонней помощи практически невозможно, да и с ней-то будет тяжеловато, особенно если поставить своей целью убить все на своем пути. Поначалу двигайтесь по пустыне, собирая черепаховые панцири и хаотично разбросанные мешочки. Когда вам это надоест, появится первый дракон ❶. На самом деле, с ним-то драться совершенно необязательно, поскольку летит он атаковать селение, а не вас, и жители деревни с ним быстро справятся. Теперь вы можете отправляться на восток — к башне одинокого мага, который вас ждет не дождется ❷. Поболтав с ним о диких заклятьях местных окрестностей и дождавшись ручного розового духа, который прилетит из-за гор с юга, вы отправитесь снимать заклятье троллей с моста ❸ — в противном случае вам придется в одиночку сражаться с пятью самыми сильными троллями в игре, а это явно не подарок. Тут вам придется воспользоваться своим искусством телепортации, открыть ворота с помощью рычага ❹, и путь в жуткий темный лес открыт. Самое главное — он просто кишит орками, причем самого страшного черного цвета, и поэтому путешествовать по лесным чащам следует крайне осторожно, избегая встреч с большими количествами вредных для здоровья противников. Помимо всего прочего, в лесу валяется большое количество сокровищ, отмечать на карте которые просто нет места, настолько их много. Драконы на карте варьируются от слабеньких зеленых до очень сильных и мощных фиолетовых, которых следует особенно опасаться. Как ни странно, этот бонус — одна из немногих миссий, на протяжении которой рекомендуется сохраняться чуть ли не каждые пять секунд.

Миссия двадцать четвертая. Свиток Тенсеса.

Цель: Отобрать свиток у мага Веглуда.





решенные заклинания на острове неподалеку. Сказано — сделано. Идем дальше на север и стараемся изо всех сил одолеть приличную банду орков ❹. Рядом с виселицей вы сможете отыскать еще один адамантиновый топорик ❺, так что подбирается целая коллекция мод Аллоды'98. Теперь вы уже рядом с островом, остается лишь убить множество служащих ученику Веглуда тварей ❻ и, разумеется, покончить с ним самим ❼. Можно придти к цели и более коротким путем — через точки ❽ и ❾, в этом случае вам не грозит смерть от орков, но и большого количества призов вам не получить. Возвращайтесь к магам ❸. Случается и такое. Да. Ну что поделаешь — предателей на свете не счесть, особенно велика их концентрация на Умойре. Не забудьте перед уходом обыскать тело Веглуда - свиток вам все еще нужен.

Для начала убейте черепашек и возьмите у них мешок, то же самое проделайте с орками и адамантиновым топором ❶. Затем займитесь людоедом чуть севернее и лишите его стотысячного капитала и жизни ❷. Самое жуткое в мире аллодов это дискриминация. С магами никто не желает иметь дела, потому что никто им не доверяет, и то же самое происходит с самими представителями сложной профессии — они не слишком-то жалуют чужаков. А посему, если вы не маг, то можете и не подходить к тусовке на северной дороге ❸. Посему придется притащить к этому месту давнишнюю подружку магов, которая с недавних пор также бегает с вами по горам и долам. Оказывается, этот Веглуд весьма практичный человек, и ничего не желает отдавать задаром. А поэтому нам предлагается убить одного вредного мага, старого ученика самого Веглуда, который колдует нераз-



Миссия двадцать пятая. Зуб Дракона.

Цель: Достать зуб дракона для проведения сугубо магических экспериментов.

Приятно, когда тебе помогают. А еще приятнее, когда ты сам нашел источник помощи. Поспешите в небольшую пещерку на севере ❶ — там вас ждет стая друзей-лучников, которые должны помочь справиться с драконом. Пройдя отрядом мимо назойливых, как всегда, гусениц ❷ и небольшого отряда гоблинов ❸, вы наткнетесь на более серьезную угрозу ❹. Зато получите в подарок метеоритный арбалет и кристаллический двуручный топор. Если вы пойдете по горной цепи на запад, то сможете отыскать много приятных вещей, наряду с новыми приключениями. Вас ждут гоблины ❺ и кристаллический топор. Теперь пора приниматься за серьезные дела. Перед тем, как вы сможете сразиться с драконом, вам придется попробовать свои силы на его товарищах троллях ❻. Их четверо, правда, каждый дерется поодиночке, поскольку находится в миниатюрной камере. Тем не менее, солидную угрозу вашему существованию они представляют. После смерти последнего появится, наконец, и дра-

Миссия 26



кон, причем, на этот раз весьма мощный. Вам придется изрядно повозиться с ним, хотя легкомысленный герой впоследствии скажет, что зуб вытащить было куда сложнее. Ему легко говорить, убивал же не он.

Миссия двадцать шестая. Дорога к башне.

Цель: Найти Скракана и оживить его.

Вот, наконец, и добрались мы до максимально возможного размера миссии. Перед вами многозначительная, ужасная и гигантская карта 256х256. Именно на ней от вас потребуется максимум умений и рвения для достижения цели, именно она послужит самым лучшим тестом на выносливость перед финальной схваткой. Самое интересное заключается в том, что сложность прохождения этой миссии не настолько уж и велика, но вот пробраться через все ловушки и обойти все опасные места сможет только настоящий ас. Изначально вам предстоит придерживаться двух основных путей, южного или же северного. Если южный более прямолинеен и требует, в основном, уничтожения монстров, то северный более сложен в плане архитектуры местности и различных ловушек. Почти по всему пути вашего следования благоразумные дизайнеры игры расставили башни, разящие огнем и молниями, чтобы вам не слишком хорошо жилось. У входа в лес вас будет поджидать самодовольный тролль, который будет долго разглагольствовать о своих достоинствах и под конец нагло заявит, что вас он не пропустит. Ничего страшного, у нас найдутся и другие методы убеждения. ❶. Оттуда отправляйтесь на юг или же на север. В первом случае вас ждет в далекой перспективе несколько деревень гоблинов ❷ и логово людоедов ❸. Под конец же — аж пять мостов с охраняющими их бравыми троллями ❹, чтобы никому не было обидно, каждому дали по обьекту. Как ни странно, справиться с такой силищей все же можно, однако это потребует от вас приложения большого количества сил. В принципе, жуткие мосты можно попросту обойти, и тогда особенных проблем у вас не возникнет. Особое внимание обратите на центр карты, где в окружении высоких гор кроется совершенно необходимый мешочек ❺. Из этой позиции вам следует идти на восток к центральному мосту ❻ через огромный лес с монстрами. Для желающих обойтись без крупных потерь рекомендуется секретный ход на севере ❼, который, правда, еще придется очистить от драконов и прочих насекомых. Основной подход к башне Скракана охраняется не хорошо, а очень хорошо — бессчетное количество гоблинов, орков, людоедов и троллей, защищенных стеной мощных заклинаний, которые при искусном вашем играни, могут больше повредить противнику, чем вашей команде. В любом случае следует стараться выбегать из-под ядовитого облака и заманивать под него глупых монстров ❽. Ваша цель уже совсем близко ❾, и остается лишь догадаться, как привести великого мага в чувство.



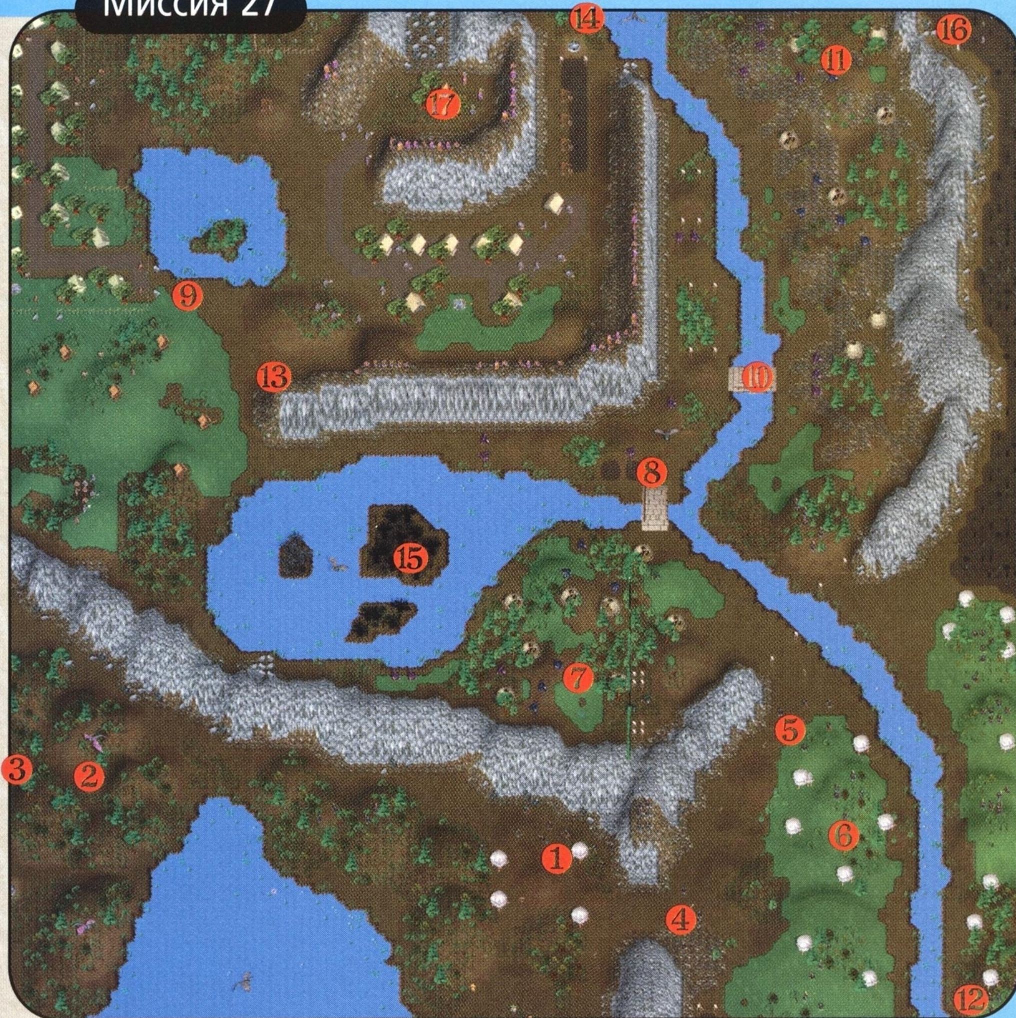
Миссия двадцать седьмая. Портал.

Цель: Уничтожить строителей портала.

В этой миссии ваши собирательские способности будут поощряться. И даже более того. На самом деле миссия №27 необязательна для выполнения, вот только без спецкостюма, который можно достать только в ней, вам вряд ли обойтись в борьбе с демоном. Так или иначе, приступим. Нам необходимо прежде всего найти пять элементов экипировки Лорда Сэйдена, который покоится на северо-восточной оконечности карты. Но для начала вам необходимо, во-первых, расправиться с гоблинами ❶. Теперь отправляйтесь на убивание фиолетового дракона на запад ❷. Рядом с его трупом между двух башен ❸ вы сможете отыскать первый артефакт — доспехи лорда Сэйдена. Возвращайтесь к горам к оркам, ждущим в небольшой засаде ❹. Идите на север, аккуратно убивая всех на своем пути, а именно еще две стаи орков ❺ и ❻. За горным хребтом вас ждет семейство людоедов, состоящее из шестерых синих, одного фиолетового и полудюжины обыкновенных серых собратьев ❼. За мостом же вам придется немного поразвлечься с представителями драконьей фауны ❽, а также поучаствовать в пирушке людоедов. Вопрос лишь в одном — в качестве какого блюда? Дальше сложнее. За гигантской крепостной стеной рядом расположились лучники и маги, и поэтому проход по берегу грозит стать вашей последней прогулкой. Поэтому лучше всего идти бодро и легким шагом. Время расправиться с товарищами на крепостной стене еще не пришло. Отправляйтесь к деревне ❾ и поговорите с тружениками села. Отсюда вы можете действовать по своему усмотрению, однако необходимость такова — надо разбить всю армию врага и достать любой ценой все доспехи Лорда Сэйдена. За мостом ❿, ведущим к восточной части карты, вас ожидает

взвод людоедов, а также проклятое местечко, любящее награждать проходящих окаменением. Очередную часть доспехов вы сможете достать на севере карты рядом с деревней людоедов — такой маленький мешочек ⓫. Еще одну часть артефакта следует искать на той же местности, но только на юге, на холмах в поселении орков ⓬. Отсюда следует вернуться к мосту и, переправившись, идти на запад вдоль крепостной стены, следуя таким маршрутом, чтобы в вас не могли попасть лучники и маги. Зайдите за стену и начинайте методично уничтожать противников — это нелегко, но вполне реально. ⓭ Миновав деревню, поверните на север. Четвертая часть доспехов Сэйдена покоится неподалеку от места службы дракона, так что вы быстро найдете ⓮. Последний, пятый элемент, находится на острове во внутреннем прудике и также охраняется дракончиком ⓯. Теперь вы можете смело отправляться к могиле Сэйдена ⓰ и получить в свое распоряжение все самое лучшее обмундирование. Остается лишь разделаться с последними магами и крестьянами ⓱, и можно отправляться в последний поход.

Миссия 27



На сем игра кончается, и завершается наш затянувшийся рассказ. Получив доступ ко всем аллодам мира, вы можете уже начинать готовиться к **Аллодам 2**.

СИ

Сергей
АМИРДЖАНОВ

Миссия двадцать восьмая. Последняя битва.

Цель: Уничтожить демона.

Ну вот и настал час последнего сражения. Демон ждет и ждет, но не в одиночку — до него еще предстоит дойти. Перво-наперво, вам надо будет разобраться с очисткой пути, чтобы ничто потом не мешало сражаться. Проверьте содержимое деревеньки ❶, расправьтесь с наглым представителем троллиной фамилии ❷, после чего отправляйтесь в пустыню к людоедам ❸. На этой карте следует быть особенно осторожными еще и потому, что монстры на ней имеют обыкновение появляться неизвестно откуда, так что особенно не старайтесь разбивать вашу команду на группы. Чуть севернее вы встретите черепах ❹, а беседа с магом наверняка доставит большое удовольствие ❺. Вам остается лишь дойти до последней точки ❻ — и тут уж помочь будет сложно. Или он вас, или вы его, третьего не дано. Остается лишь надеяться на помощь всяческих полезных сил.



Миссия 28

MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Только настоящий ценитель ролевых игр сможет оценить тот подарок, что преподнесла нам всем **New World Computing** своим новым шедевром. **Might & Magic VI** — классика в самом что ни на есть буквальном смысле, игра, в которой имеется настоящий **Gameplay**, с большой буквы. Это как раз тот случай, когда наша максимально объективная оценка ничего не значит по сравнению с интересом, который возникнет у вас с первых минут погружения в чудовищно привлекательный мир **Might & Magic**. И продлится он до самого конца, до развязки, которая наступит еще очень нескоро. Для любителей посидеть за игрушкой часик-другой сообщаю сразу — **Might & Magic VI** — очень большая игра и она потребует от вас большого количества времени. Приятно только то, что о нем вы точно не пожалеете, как о попусту потраченном. При помощи нижеизложенного руководства в двух частях, надеюсь, вы сможете получить от игры максимум удовольствия при минимуме трудностей.

Кадры решают все

Основой вашего дальнейшего жития в мире **Might & Magic** послужит то, каким образом вы распорядитесь услугами генератора вашего войска. Для небольшой армии из четырех человек необыкновенно важно подобрать именно те умения и способности, которые помогут вам в бесконечных путешествиях по начальным мирам. Для начала вам на выбор предоставляется право выбрать внешность героев и их основную профессию из шести доступных классов, подобрать им подходящие имена и, самое важное, распределить между ними основные параметры. Личность героя формируется из семи основных характеристик — **Might, Intellect, Personality, Endurance, Accuracy, Speed** и **Luck**. Изначально каждый из этих параметров установлен «идеальным» образом, отвечающим предназначению класса персонажа, однако вы можете легко варьировать распределение характеристик между всеми героями, даже с возможностью закачать чуть ли не все параметры одного из героев вверх за счет остальных (что, правда, совсем не рекомендуется). Помимо этого, имеются также и дополнительные 50 очков, с помощью которых вы сможете повысить характеристики своих персонажей. Минимальное значение любого из параметров равно **5**, а максимальное — **25**, так что выбор у вас имеется богатый. Помимо этого, вам также предстоит выбрать для героя два дополнительных умения вдобавок к тем двум, что причитаются герою благодаря его классу — тут выбор также достаточно широк и, разумеется, весьма серьезно зависит от профессии персонажа. Думаю, будет уместно рассказать о классах героев несколько подробнее.

Стандартный набор, предлагаемый игрой по умолчанию, предоставляет в ваше распоряжение следующую команду — **Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer**. Такую комбинацию можно вполне считать не только приемлемой, но и наиболее сбалансированной. Однако вполне возможны и другие варианты, весьма интересные, со своими положительными и отрицательными сторонами.

Одним из самых экстравагантных способов создать команду является возможность использования одновременно четырех героев одного класса. К примеру, четырех рыцарей. Эта комбинация может показаться особенно дикой, однако, поверьте, преуспеть в игре можно и с такими силами. Рыцари не могут использовать магию, поэтому основной проблемой для них будет лечение. Придется использовать многочисленные свитки с одноразовыми заклинаниями, **potion**'ы или же почаще посещать храмы. С другой стороны, получив в свое распоряжение необычайно сильных физически героев с отличными атакующими характеристиками, вы можете почти не бояться монстров, а обилие умений, открытых перед этим классом, поможет преодолеть недостаток магических сторон. Оснастить же героев лучше всего следующим образом: как минимум двое должны получить характеристики **Intelligence** и **Personality** уровня **14** и выше, а оставшиеся в вашем распоряжении очки лучше всего равномерно распределить между **Speed** и **Accuracy**. Вся четверка должна обязательно заполучить **Bodybuilding**, а двое менее ученых рыцарей еще и **Shield**. Оставшиеся два свободных слота для умений необходимо заполнить **Perception** и **Disarm Traps**.

Создать команду, состоящую исключительно из магов, еще сложнее, поскольку новички в этом деле даже поначалу не могут как следует построить процесс изничтожения многочисленных монстров. Однако это совсем не значит, что вам не удастся преуспеть и с такой командой. Для того, чтобы эффективно действовать на поле боя, **Cleric**'и должны иметь показатель **Might** как минимум около **11**, а для **Sorcerer** и **Druid** понадобится улучшение баланса между **Accuracy** и **Might**. Во время распределения навыков убедитесь в том, что ваши бойцы получили доступ ко всем возможным школам магии, а также, по возможности, помогите им с защитой, добавив какой-либо оборонительный прием. Положительный момент в такой комбинации заключается в том, что вы сможете убивать монстров, не позволяя им приблизиться к себе, однако взамен игра потребует от вас чего-то большего, чем просто стояния на одном месте и поливания голов противника ливнями заклинаний, поскольку большая часть врагов также умеет хоть чем-нибудь стрелять.

Если набрать в команду исключительно **Paladin**'ов, то может получиться весьма занятная ситуация. Герои этого класса весьма сильны физически и, при этом, умеют использовать некоторые аспекты магии. Главным же недостатком этих героев является низкий показатель скорости, который надлежит немедленно исправить хотя бы до значения в **12**. Каждому обязательно надо будет научиться **Bodybuilding**, а вот об интеллекте можно и подзабыть. Не всем же быть умными, в конце концов. В процессе игры надо уделять большое внимание разнообразным магическим моментам, и обязательно при случае научиться магии Body, чтобы не зависеть от храмов и пузырьков с лекарствами, если необходимо подлечиться.

Отряд лучников — это даже звучит неплохо. Однако надо признаться, что руководить бандой лучников задачка не из легких. А все из-за того, что именно представители этой профессии наименее склонны к прогрессивному обучению ближнему бою. Так что в маленьких комнатках подземелий вы будете чувствовать себя несколько неуютно. Но вот зато на открытых просторах лучше выбора, чем команда лучников, вам не найти. Наилучшим способом хоть как-то помочь своей команде является следующий — всем необходимо увеличить параметры **Speed** и **Accuracy** до **16**, двоим лучникам повысить **Might** до **14**, а оставшиеся двенадцать очков распреде-

Knight

Этот герой является основой боевой мощи вашего отряда. Основными параметрами класса являются Might и Endurance, что позволяет герою получать весьма высокие параметры здоровья и наилучшим образом развиваться физически. К сожалению, для рыцарей полностью закрыты все лазейки в магию, и они не могут учиться заклинаниям, взамен чему ставят необыкновенно хорошую приспособленность к использованию всех видов оружия (все оружейные навыки открыты для этого класса), а также возможность к применению любой брони. При повышении уровня опыта этот класс получает наибольший рост hit point'ов. Может быть произведен в Cavalier с добавочными 2 единицами здоровья, добавляющимися за каждый уровень, и потом в Champion с еще двумя призовыми бонусами здоровья. Теоретически способны выучить все возможные второстепенные умения.

лить между двумя другими героями, чтобы поднять им **Luck**. Все лучники должны получить **Leather** для защиты, неплохо будет снабдить одного из них также **Fire Magic**, а другого — **Perception**. Поскольку лучники не имеют доступа к лечащим заклинаниям, вам придется приготовиться к длительным походам с поля боя обратно в деревню к храму. Хотя со временем вы, по крайней мере, сможете заполучить в свое распоряжение умения, снимающие большинство «нехороших» состояний, таких, как **Poison** или **Desease**.

Путевой словарик мага

Магия много чего значит в королевстве **Enroth**. Заклинаний много, лавочек, где их продают, не меньше. Цены разные. Не стоит доверяться продавцам — главная их задача — сбыть товар, а не помочь вашему делу, так что подбору заклинаний следует уделять особое внимание. В приведенной ниже таблице вы сможете найти все заклинания, которые могут вам встретиться в процессе игры, ознакомиться с принципами их действия, ущербом, наносимым противнику, стоимости синтеза, скорости восстановления мага после произведения заклинания на свет. Также важна и зависимость мощности заклинания от опыта, накопленного вашим магом в той или иной области. Если, к примеру, ваш герой хорошо обучен **Fire Magic**, то длительность действия заклинаний **Torch Light** будет продлеваться на час с каждого уровня опыта в **Fire Magic**. В том случае, если синтезирующий заклинание маг является экспертом или мастером в этой области магии, то он сможет получить дополнительные преимущества в виде вспомогательного действия, дополнительного эффекта или же уменьшения стоимости магического действа. Ну, и наконец, иногда при создании заклинаний существуют некоторые ограничения, которые накладываются на вашу команду в зависимости от ее состояния, состава или из-за каких-то других причин. Заклинание, синтезируемое с нарушением таких ограничений, скорее всего, причинит вред членам вашей команды.

CREATE PARTY

Roderick	Phyllis	Serena	Zoltan
Paladin	Paladin	Paladin	Paladin
Might 16	Might 16	Might 16	Might 16
Intellect 11	Intellect 7	Intellect 7	Intellect 7
Personality 16	Personality 14	Personality 14	Personality 14
Endurance 11	Endurance 11	Endurance 11	Endurance 11
Accuracy 11	Accuracy 11	Accuracy 11	Accuracy 11
Speed 15	Speed 15	Speed 15	Speed 15
Luck 10	Luck 10	Luck 10	Luck 10
SKILLS: Sword, Spirit Magic, None, None	SKILLS: Sword, Spirit Magic, None, None	SKILLS: Sword, Spirit Magic, None, None	SKILLS: Sword, Spirit Magic, None, None

CLASS: Knight, Paladin, Cleric, Archer, Sorcerer, Druid
Available Skills: Dagger, Shield, Perception, Spear, Leather, Diplomacy, Mace, Chain, Disarm
Bonus Pts 0

Paladin

Компромисс между силой и магией в полной мере воплощен в этом типе героя, который силен физически, способен использовать все виды оружия и брони, но также наделен и большим количеством магических способностей. Изначальным умением у Paladin'а является магия категории Spirit, а в процессе игры он может выучить еще и области Mind и Body, доступные также классу Cleric'ов. Может быть со временем произведен в Crusader (+1 HP +1 MP) и в Hero (+1 HP +1 MP). Как и Knight'ам, Paladin'ам доступны все второстепенные умения.

FIRE MAGIC

Torch Light

Действие: увеличивает освещенность помещения.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: очень быстрое.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: на 1 час увеличивается длительность.

Использование экспертом: хорошее освещение.

Использование мастером: отличное освещение.

Ограничения: нет.

Flame Arrow

Действие: Огненная стрела, имеющая небольшую вероятность попадания (как стрела обычная) и приносящая небольшое количество вреда.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d8.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: увеличивается на 5 вероятность попадания.

Использование экспертом: стоимость 1, восстановление быстрое.

Использование мастером: стоимость 0, восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Protection from Fire

Действие: увеличивает способность противостоять магии огня у всей вашей команды.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: увеличивается защита на 1%, время действия на 1 час.

Использование экспертом: увеличивается защита на 2%.

Использование мастером: увеличивается защита на 3%.

Ограничения: нет.

Fire Bolt

Действие: Огненный шар, поражающий противника. Не самое сильное, но достаточно дешевое и эффективное заклинание, одно из самых полезных во всем арсенале Fire Magic.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 1d4.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление очень быстрое.

Использование мастером: восстановление очень быстрое.

Ограничения: нет.

Haste

Действие: Уменьшает промежутки, во время которых ваши герои восстанавливают силы после очередного действия. После применения все герои получат в награду состояние Weak.

Стоимость в MP: 5

Восстановление: медленное.

Длительность: 4 минуты

Широта действия: один член команды.

Зависимость от опыта: восстановление быстрее, длительность увеличивается на 1 минуту.

Использование экспертом: действует на всю команду.

Использование мастером: действует на всю команду.

Ограничения: наличие в команде пораженных Weak.

Fireball

Действие: Более мощный огненный шарик, также весьма и весьма полезный. Поражает одного противника, однако осколками может поранить и близстоящих его товарищей. Как и вас, впрочем.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d6.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Ring of Fire

Действие: создается поле огня вокруг вашей команды, которое причиняет ущерб всем попадающим в него монстрам.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 6, радиус 128 клеток.

Широта действия: поражает всех монстров, находящихся на радиусе.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: радиус увеличивается вдвое.

Использование мастером: быстрое восстановление.

Ограничения: нет.

Fire Blast

Действие: Запускает несколько огненных ракет в направлении, куда на мо-

CREATE PARTY

Roderick	Phyllis	Serena	Zoltan
Archer	Archer	Archer	Archer
Might 14	Might 14	Might 9	Might 9
Intellect 14	Intellect 14	Intellect 14	Intellect 14
Personality 7	Personality 7	Personality 7	Personality 7
Endurance 14	Endurance 11	Endurance 11	Endurance 11
Accuracy 16	Accuracy 16	Accuracy 16	Accuracy 16
Speed 16	Speed 16	Speed 16	Speed 16
Luck 7	Luck 7	Luck 13	Luck 13
SKILLS: Bow, Air Magic, Leather, Fire Magic	SKILLS: Bow, Air Magic, Leather, Perception	SKILLS: Bow, Air Magic, Leather, Identify Item	SKILLS: Bow, Air Magic, Leather, Disarm Trap

CLASS: Knight, Paladin, Cleric, Archer, Sorcerer, Druid
Available Skills: Sword, Leather, Perception, Dagger, Fire, Diplomacy, Axe, Identify, Disarm
Bonus Pts 0



мент синтеза заклинания смотрит маг. Попадает только в тех монстров, которых встречает на своем пути.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Ущерб: (1d3)+4.

Зависимость от опыта: ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление быстрое, пять залпов.

Использование мастером: восстановление быстрое, семь залпов.

Ограничения: нет.

Meteor Shower

Действие: Небольшой метеоритный дождь на солидном радиусе вокруг ваших героев. Старайтесь не двигаться с места, пока поток не закончится.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 8, радиус 256 клеток.

Широта действия: поражает всех монстров, находящихся в радиусе действия.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: восстановление среднее, 12 метеоритов.

Использование мастером: восстановление медленное, 16 метеоритов.

Ограничения: применение только под открытым небом.

Inferno

Действие: Мощный шквал огня, затрагивающий всех находящихся поблизости монстров. Хорошо подходит для вычищения комнат, набитых тучами мелких или средних монстров.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 12

Широта действия: все противники.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: время восстановления среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: применение только в помещениях.

Incinerate

Действие: Одно из самых мощных разрушительных заклинаний, действующих на одну единственную мишень. Для боссов, если только они не имеют мощной защиты от магии огня, вам не найти ничего лучше.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: медленное.

Ущерб: (1d15)+15.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Archer

Фактически, это единственный тип героя, который способен эффективно атаковать противника на больших расстояниях. Основными умениями, из которых Archer'ы черпают свои силы, лежат в области искусства использования лука и магические способности областей магии, доступных для Sorcerer'ов. Изначально Archer'ы могут использовать Air Magic, а затем смогут научиться и области Elemental. Однако, как и для всех смешанных классов, магия категорий Light и Dark для них недоступна. На манер Paladin'a, Archer способен при произведении в Battle Mage и Warrior Mage приобретать способность добавлять по лишней единице к здоровью и объему маны при продвижении на уровень вверх. Второстепенные умения также открыты и для Archer'ов.

WATER MAGIC

Wizard Eye

Действие: показывает на карте расположение монстров и других объектов.

Стоимость в MP: 1

Восстановление: очень быстрое.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: продолжительность действия увеличивается на 1 час.

Использование экспертом: показывает сокровища.

Использование мастером: показывает события.

Ограничения: нет.

Static Charge

Действие: небольшой поток статического электричества хоть и не наносит большого ущерба, но всегда попадает.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d5+1

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: уменьшается время восстановления.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: стоимость 0.

Ограничения: нет.



Protection from Electricity

Действие: защищает всех героев от магии Air.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: медленное.

Ущерб: нет.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: защита +1%, длительность +1 час.

Использование экспертом: защита +2%.

Использование мастером: защита +3%.

Ограничения: нет.

Sparks

Действие: Синтезирует небольшие шаровые молнии, которые разносятся по помещению и продолжают свое путешествие до тех пор, пока не найдут себе цель. Тогда причиняют небольшой вред. Разумеется, могут причинить вред и вашим героям.

Стоимость в MP:4.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 2

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: восстановление быстрое, пять залпов.

Использование мастером: восстановление быстрое, семь залпов.

Ограничения: нет.

Feather Fall

Действие: предохраняет вашу команду от ущерба при падении с большой высоты.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Длительность: 5 минут.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.

Использование мастером: базовая длительность 1 час.

Ограничения: нет.

Shield

Действие: вдвое уменьшает ущерб от атак на расстоянии (стрелы, камни, ракеты).

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час + 5 минут.

Широта действия: один член команды.

Зависимость от опыта: длительность в минутах умножается.

Использование экспертом: действует на всю команду.

Использование мастером: действует на всю команду, базовая длительность увеличивается на 10 минут.

Ограничения: нет.

Lightning Bolt

Действие: мощный электрический удар, который наносит приличный ущерб и всегда попадает в цель.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d8.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстанов-



ление очень быстрое.
Ограничения: нет.

Jump

Действие: позволяет вашей команде подпрыгнуть на высоту около 10 метров, причем даже в случае падения с этой высоты ущерб вашему здоровью причиняться не будет.
Стоимость в MP: 15.
Восстановление: среднее.
Ущерб: нет.
Широта действия: вся команда.
Зависимость от опыта: восстановление(базовое значение - значение опыта).
Использование экспертом: восстановление быстрое.
Использование мастером: восстановление быстрое.
Ограничения: нет.

Implosion

Действие: Интересное заклинание, базирующееся на взрыве окружающего воздуха из-за большого перепада давлений. Главное в этой теории заключается в том, что такой метод способен нанести значительные повреждения.
Стоимость в MP: 20.
Восстановление: медленное.
Ущерб: (1d10)+10
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).
Использование экспертом: восстановление среднее.
Использование мастером: восстановление быстрое.
Ограничения: нет.

Fly

Действие: Позволяет на некоторое время почувствовать себя птицей или драконом. Или летучей мышью. Как будет угодно.
Стоимость в MP: 25.
Восстановление: очень медленное.
Длительность: 5 минут, продолжение полета стоит 1 MP за каждые пять минут.
Широта действия: вся команда.
Зависимость от опыта: длительность умножается.
Использование экспертом: базовое значение длительности 10 минут.
Использование мастером: базовое значение длительности 1 час.
Ограничения: используется только под открытым небом.

Starbust

Действие: Мощный поток звездной пыли, сметающий все на своем пути. Не позавидуешь монстрам, попавшим под такой поток. При точном попадании сильно бьет монстра и ранит всех окружающих его.
Стоимость в MP: 30.
Восстановление: медленное.
Ущерб: 20, радиус 512 клеток.
Широта действия: противник и радиус вокруг него.
Зависимость от опыта: ущерб +1.
Использование экспертом: восстановление среднее, 12 залпов.
Использование мастером: восстановление среднее, 16 залпов.
Ограничения: применяется только под открытым небом.

Cleric

Один из самых необходимых типов героев, которому в любой армии отводится роль врачевателя. Cleric изначально обладает знаниями в Body Magic, разделе, на который и приходится большая часть целительных заклинаний. Могут использовать в качестве оружия только Mace, Staff и Bow. Среди оборонных средств для них закрыты лишь Plate Armor. Отличные маги и посредственные бойцы. Cleric не имеет запретов в области второстепенных умений и, аналогично двум предыдущим классам, прогрессирует при продвижении в Priest и High Priest.

WATER MAGIC

Awaken

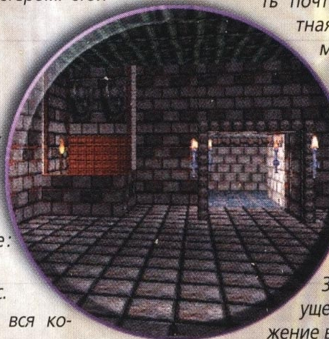
Действие: автоматически пробуждает ваших героев ото сна и может прервать магический сон, если он не продолжался слишком долго.
Стоимость в MP: 1
Восстановление: очень быстрое.
Длительность: максимальная длительность магического сна для эффективности заклинания 3 минуты.
Широта действия: вся команда.
Зависимость от опыта: длительность умножается.
Использование экспертом: максимальная базовая длительность сна 1 час.
Использование мастером: максимальная базовая длительность сна 1 день.
Ограничения: нет.

Cold Beam

Действие: поражает монстра холодом.
Стоимость в MP: 2.
Восстановление: быстрое.
Ущерб: 2d3.
Широта действия: один противник.
Зависимость от опыта: восстановление(базовое значение — значение опыта).
Использование экспертом: восстановление быстрое.
Использование мастером: стоимость 0.
Ограничения: нет.

Protection from Cold

Действие: защищает от Water Magic.
Стоимость в MP: 3.
Восстановление: медленное.
Длительность: 1 час.
Широта действия: вся команда.
Зависимость от опыта: защита +1%, длительность умножается.
Использование экспертом: защита +2%.
Использование мастером: защита +3%.



Ограничения: нет.

Poison Spray

Действие: Ядовитая жидкость выплескивается прямо монстру в морду. Ущерб невелик, но зато эффективность почти всегда стопроцентная, поскольку весьма малое количество монстров способно противостоять Poison.
Стоимость в MP: 4
Восстановление: среднее
Ущерб: (1d2)+2
Широта действия: несколько залпов.
Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).
Использование экспертом: быстрое восстановление, 3 залпа.
Использование мастером: быстрое восстановление, 5 залпов.
Ограничения: нет.

MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN



Sorcerer

Самый крупный специалист в магии, которого только можно отыскать. Только этому классу доступен широкий спектр различнейших магических умений, включая и магию категорий Light и Dark. Герою этого класса, однако, может понадобиться достаточно большое количество времени, чтобы в должной степени развить свои способности, чему в равной степени мешает как медленное продвижение мага по сравнению с воином в своем искусстве, так и совсем небольшое количество здоровья этого героя. Sorcerer - самый слабый боец из всех, что вы сможете выбрать, он умеет использовать лишь Dagger, Staff и Bow и не в состоянии носить доспехи. При умелом использовании, тем не менее, герой этого класса может стать отличным помощником. Рост пропорционально назначениям Wizard и Arch Mage такой же, как и у большинства остальных героев.

Water Walk

Действие: позволяет вашей команде ходить по водной поверхности.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Длительность: 5 минут, каждые дополнительные 20 минут стоят 1MP.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.

Использование мастером: базовая длительность 1 час.

Ограничения: применяется только под открытым небом.

Ice Bolt

Действие: Молния изо льда, пронизывающая монстра насквозь. Средний ущерб и стопроцентная вероятность попадания.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d7.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: быстрое восстановление.

Использование мастером: быстрое восстановление.

Ограничения: нет.

Enchant Item

Действие: Дает возможность снабдить предмет магическими возможностями, однако серьезно зависит от уровня опыта. Только мастера могут снабжать магией оружие.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: медленное.

Вероятность успеха: 10%

Широта действия: один предмет.

Зависимость от опыта: Вероятность успеха умножается. Максимально доступный уровень — второй.

Использование экспертом: максимально доступный уровень — третий.

Использование мастером: возможность добавлять магические свойства в оружие, максимально доступный уровень — третий.

Ограничения: не может быть использовано на предметах, являющихся частью квестов.

Acid Burst

Действие: Кислотный дождичек для одного избранного монстра. Причиняет значительный вред.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Ущерб: (1d9)+9

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Town Portal

Действие: необычайно полезное заклинание, переносящее вашу команду в последний посещенный город.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Вероятность: 10%

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: Вероятность умножается. Использование возможно только под открытым небом.

Использование экспертом: возможно использование в подземельях.

Использование мастером: возможен выбор любого города, который вы желаете посетить.

Ограничения: нет.

Ice Blast

Действие: Крупное ядро изо льда выбрасывается в направлении монстра, потом взрывается, и льдинки разлетаются во все стороны, рикошетя от стен и препятствий. Все продолжается до тех пор, пока последняя не вопьется в чью-либо плоть или не улетит далеко-далеко.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Ущерб: (1d2)+12.

Широта действия: каждый шар раскалывается на семь осколков, разлетающихся в неизвестном направлении.

Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Lloyd's Beacon

Действие: Дает возможность поставить некий маяк, к которому потом, в будущем, вы сможете телепортировать свою команду. Опыт определяет, какое время этот маяк сможет поддерживать свою энергию. Вам придется синтезировать заклинание дважды - первый раз во время установки маяка, а второй - во время телепортации.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: очень медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность жизни маяка 1 день.

Использование мастером: базовая длительность жизни маяка 1 неделя.

Ограничения: нет.

EARTH MAGIC

Stun

Действие: парализует и отодвигает монстра немного назад.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: быстрое.

Длительность: 10.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: длительность умножается на двойной показатель опыта.

Использование экспертом: длительность умножается на тройной показатель опыта.

Использование мастером: длительность умножается на учетверенный показатель опыта.

Ограничения: нет.

Magic Arrow

Действие: маленькая магическая стрела, которая весьма неточна при попадании.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 1d6+2.

Широта действия: один противник.





Зависимость от опыта: вероятность попадания умножается.

Использование экспертом: стоимость 1, восстановление быстрое.

Использование мастером: стоимость 0, восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Protection from Magic

Действие: защищает от Earth Magic.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: вся команда.

Зависимость от опыта: защита +1%, длительность +1 час.

Использование экспертом: защита +2%.

Использование мастером: защита +3%.

Ограничения: нет.

Deadly Swarm

Действие: синтезирует тучу ядовитых насекомых, которые нападают на мишень, нанося ей значительный ущерб без промаха.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: среднее.

Ущерб: (1d3)+5.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается(выражение в скобках).

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстановление очень быстрое.

Ограничения: нет.

Stone Skin

Действие: увеличивает Armor Class.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: на 1 повышается Armor Class, на 5 минут повышается длительность.

Использование экспертом: действует на всю команду.

Использование мастером: базовая длительность повышается на 15 минут.

Ограничения: нет.

Blades

Действие: Заклинание кидает в противника острый топор. Может промахнуться, а ущерб в значительной степени зависит от мастерства в Earth Magic.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d5.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб умножается, вероятность попадания умножается.

Использование экспертом: восстановление быстрое.

Использование мастером: восстановление очень быстрое.

Ограничения: нет.

Stone to Flesh

Действие: Убирает с персонажа окаменелость. Эффективно только в пределах некоторого времени после наложения заклятья.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: медленное.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность увеличивается втрое.

Использование экспертом: базовая длительность 1 час.

Использование мастером: базовая длительность 1 день.

Ограничения: нет.

Rock Blast

Действие: Магический камень, который взрывается в тот момент, как только натыкается на чью-либо плоть, или по прошествии некоторого времени, как граната.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: среднее.

Ущерб: 1d8.

Широта действия: 512 клеток.

Зависимость от опыта: ущерб умножается.

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление быстрое.

Ограничения: нет.

Turn to Stone

Действие: Отличный способ временно выключить монстра из боя в том случае, если их чересчур много или если вам необходимо время, чтобы подлечиться. Превращает монстра в каменную статую, не способную к действиям и совершенно неуязвимую для атак.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: медленное.

Длительность: 5 минут.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: длительность умножается.

Использование экспертом: базовая длительность 10 минут.

Использование мастером: базовая длительность 20 минут.

Ограничения: нет.



Death Blossom

Действие: Маг швыряет кирпичик в небо, и когда он падает, всем окружающим становится немного не по себе. Чем больше опыта, тем лучше взрывается. А уж если заклинание использует эксперт или мастер...

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 20

Широта действия: 1024 клетки.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 1.

Использование экспертом: среднее восстановление, радиус 1536 клеток.

Использование мастером: среднее восстановление, радиус 2048 клеток.

Ограничения: может быть использовано только под открытым небом.

Mass Distortion

Действие: Специальное заклинание, усиливающее гравитационное поле вокруг монстра, делая его безумно тяжелым. Причиняет солидный ущерб в размере четверти здоровья с добавками от опыта.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: медленное.

Ущерб: 25% HP монстра.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: ущерб увеличивается на 2%.

Использование экспертом: восстановление медленное.

Использование мастером: восстановление среднее.

Ограничения: нет.

Druid

Смесь Sorcerer и Cleric представляет собой весьма необычный коктейль. Druid'ы слабые бойцы и имеют совсем немного здоровья. Положительный момент заключается в том, что Druid'ы могут учить заклинания, доступные как одному производному классу, так и другому, хотя самая мощная магия Light и Dark для них недоступна. Из оружия могут использовать только Dagger, Staff и Bow, а броней могут пользоваться лишь самой простой - накидками Leather и щитами Shield. Среди полезных умений можно отметить возможность начать игру с имеющимся умением Learning. Модернизация производится так же, как и у четырех предшествующих классов до Great Druid и Arch Druid.

SPIRIT MAGIC

Spirit Arrow

Действие: Очередная стрела, только на сей раз оккультного характера. Точно также, как и предшественницы, может промахнуться.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: быстрое.

Ущерб: 1d6.

Широта действия: один противник.

Зависимость от опыта: увеличивается вероятность попадания.

Использование экспертом: восстановление очень быстрое.

Использование мастером: стоимость 0.

Ограничения: нет.

Bless

Действие: увеличивает вероятность точного попадания по противнику.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: среднее.

Длительность: 1 час.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: возможности героя по меткости увеличиваются на 5%, длительность увеличивается на 5 минут.

Использование экспертом: действует на всю группу героев.

Использование мастером: действует на всю группу героев, базовая длительность действия увеличивается на



MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN



15 минут.

Ограничения: нет.

Healing Touch

Действие: Восстанавливает здоровье персонажа в зависимости от опыта.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: среднее.

Результат: 2d3+1.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: восстанавливает(базовое значение - значение опыта).

Использование экспертом: вылечивает 2d3+3.

Использование мастером: вылечивает 2d3+5.

Ограничения: нет.

Lucky Day

Действие: временно повышает параметр Luck.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: медленное.

Результат: Luck +10.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: увеличивается на удвоенный показатель опыта.

Использование экспертом: увеличивается на утроенный показатель опыта.

Использование мастером: действует на всю команду.

Ограничения: нет.

Remove Curse

Действие: снимает проклятие Curse, если используется вовремя. Если заклинание не было применено вовремя, единственным способом вылечиться является посещение храма.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: медленное.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность равна утроенному показателю опыта в минутах.

Использование экспертом: длительность равна показателю опыта в часах.

Использование мастером: длительность равна показателю опыта в днях.

Ограничения: нет.

Guardian Angel

Действие: специальный «смягчитель» смерти, позволяющий вашим героям в случае внезапной кончины оказываться в последнем посещенном храме с вычтенной половиной суммы золота.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: медленное.

Длительность: 1 час.

Широта действия: все герои.

Зависимость от опыта: длительность умножается, все умершие герои или персонажи в бессознательном состоянии остаются с 1 HP.

Использование экспертом: герои восстанавливаются с половиной изначальных HP.

Использование мастером: герои восстанавливаются в полном здравии.

Ограничения: нет.

Heroism

Действие: заклинание увеличивает наносимый противнику ущерб в случае удачной атаки.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: медленное.

Ущерб: зависит от оружия.

Широта действия: один герой.

Зависимость от опыта: прибавляет наносимый ущерб на 5%, продлевает действие заклинания на 5 минут.

Использование экспертом: действует на всех членов группы.

Использование мастером: действует на всех членом группы, продлевает действие заклинания на 15 минут.

Ограничения: нет.

Turn Undead

Действие: заставляет все присутствующие в бою потусторонние силы (скелеты, привидение и проч.) бежать с места сражения до тех пор, пока действует заклинание.

Стоимость в MP: 15

Восстановление: медленное.

Длительность: 3 минуты.

Широта действия: все монстры в пределах видимости.

Зависимость от опыта: к длительности заклинания добавляется утроенное значение опыта.

Использование экспертом: восстановление среднее.

Использование мастером: восстановление среднее.

Ограничения: действует только на Undead'ов.

Raise Dead

Действие: Позволяет оживить персонаж в том случае, если заклинание было применено вовремя. Заклинание оставляет оживленного в состоянии Weak.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: очень медленное.

Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность пребывания в мертвых равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: длительность равна значению опыта в часах.

Использование мастером: длительность равна значению опыта в днях.

Ограничения: нет.

Shared Life

Действие: заклинание собирает все HP персонажей и заново распределяет их между ними поровну, добавляя некоторый бонус в виде значения опыта.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: медленное.

Результат: HP четырех героев суммируются и разделяются поровну.

Широта действия: все герои.

Зависимость от опыта: полученная цифра увеличивается на величину опыта.

Использование экспертом: полученная цифра увеличивается на удвоенную величину опыта.

Использование мастером: полученная цифра увеличивается на утроенную величину опыта.

Ограничения: нет.

Resurrection

Действие: Восстанавливает героев из состояния полного уничтожения(на иконке персонажа это выглядит, как могилка), если применено вовремя. Оставляет героя в состоянии Weak.

Стоимость в MP: 30

Восстановление: очень-очень медленное.



Широта действия: один персонаж.

Зависимость от опыта: длительность пребывания в могиле равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: длительность равна значению опыта в часах.

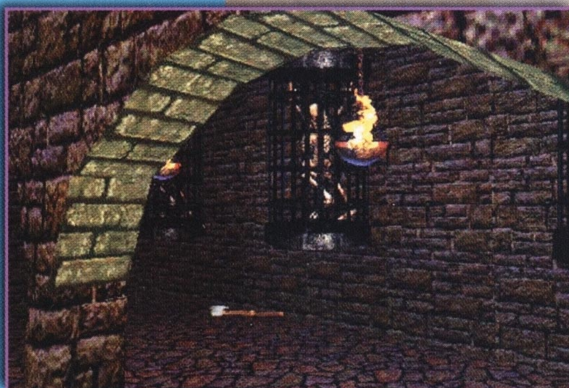
Использование мастером: длительность равна значению опыта в днях.

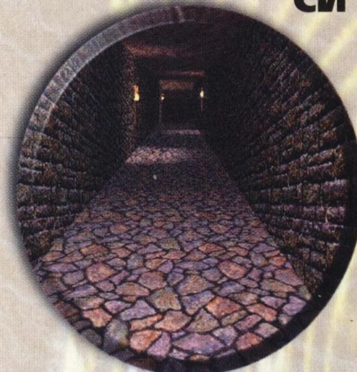
Ограничения: нет.

На этом я временно прерываю свой рассказ, оставляя на следующий номер самое интересное: заключительные четыре класса заклинаний, включая самые мощные **Light** и **Dark**, а также полный путеводитель по многочисленным квестам **Might & Magic VI** и некоторые советы по ведению игры. Надеюсь, что у вас хватит терпения дождаться следующего номера нашего журнала.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**





BLACK DAHLIA

Весьма необычной игрой порадовала нас фирма Take 2. Весьма и весьма. С одной стороны, это явное продолжение серии, начатой Ripper'ом — то есть снова нечто в меру историческое, с одной голливудской знаменитостью в одной из ролей (правда, на сей раз роль ну очень эпизодическая, Хоппера вы увидите лишь один раз), с убийствами и кучей компактов. С другой, что-то тут иначе и не совсем так, как хотелось бы. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, Кливленд начала 40-х годов, в городе завелся маньяк-убийца, который расчленяет трупы своих жертв. Это соответствует исторической действительности. Кстати, эта самая историческая действительность говорит о том, что убийцу так и не нашли, ибо Америка вслед за всем миров в те времена была занята решением более глобальных проблем, но он свои дела прекратил. Однако после войны в Лос-Анджелесе было совершено очень похожее и тоже не раскрытое убийство — кто-то зарезал и расчленил молодую и не очень удачную актрису, которую посмертно прозвали **Black Dahlia**. Это, опять же, историческая действительность. Вы с этой актрисой в игре встретитесь. Однако **Black Dahlia** в **Black Dahlia** — это не она, а некий магический артефакт викингов. И это не очень приятно.

Вообще, увлечение мистикой малость игру портит. С одной стороны, вроде как реальные исторические события, очень реалистичный ход расследования, и с другой — магия, артефакты и прочая белиберда. Тем не менее, игрушка довольно-таки добрая и стоящая того, чтобы провести за ней недельку.

Вы — агент созданного незадолго перед войной агентства по борьбе со шпионами (опять же реальный исторический факт). Вам передают дело вашего предшественника, который по загадочным обстоятельствам от дел отстранен. Дело заключается в том, что владельцу фабрики принесли некое приглашение на заседание какой-то загадочной организации под названием «Братство тора», и тот законопослушно отнес его в полицию, предполагая, что это что-то шпионское. Вообще, вспоминая те ранние события игры, сейчас прихожу к выводу, что связности и логичности игре, конечно, изрядно недостает. Что не мешает в нее играть, впрочем. Впоследствии невинное на первый взгляд приглашение выведет вас на след нехорошей фашистской организации и посадит на электрический стул; но это будет потом. Пока же все просто и заурядно...

Общие слова

Игра, по большому счету, делится на три части. Первая, в Кливленде, обладает средней интересностью, но отвращения не вызывает, и то хорошо. Вторая весьма утомительна и состоит из походов по разным лабиринтам (я считаю, что эта часть начинается еще в Кливленде, когда сюжетно не закончилась первая). При ее прохождении настоятельно рекомендуется пользоваться подсказками, иначе вам однообразие надоест, и вы не доберетесь до третьей части игры, очень сильной и интересной, из-за которой, по большому счету, **Black Dahlia** вообще стоит покупать. По своим размерам эта третья часть не уступает среднему современному квесту, а по качеству изрядно многих из них обгоняет.

Black Dahlia состоит из «квестовых элементов» и кучи паззлов разной степени стандартности и интересности, но обладающих одним общим свойством: чудовищной сложностью. Примечательно, что эти самые паззлы выполнены, как правило, довольно реалистично — то есть зачастую вам приходится сперва понимать, чего от вас вообще хотят, потом угадывать, какая из комбинаций является правильной, и потом ее выставлять. Яркий пример — первые рычаги и трубы в катакомбах, вам не только надо с большим трудом добиться того, чтобы все счетчики показывали одно и то же число, но еще и догадаться, что число это — 30. В жизни, действительно, в подобной ситуации вряд ли вы где найдете подсказку, и все же проводить по многу часов за одной и той же пазлой только потому, что вы не можете догадаться, что является ее решением... Утомляет также любовь всех плохих парниш закрывать свои сундуки, столы и двери паззловыми замками. Не проще ли пользоваться обычным ключом?..

Слава Богу, авторы игры смилостивились над нами грешными и включили в нее систему кодов, позволяющих все паззлы решать на автомате. Большое им за это человеческое спасибо. Не стесняйтесь кодами пользоваться — без головоломок перед вами окажется просто весьма сложный, долгий и интересный квест, а с ними — нечто чудовищное. Пара паззел, впрочем, решается не без интереса, так что не ломитесь сразу набирать код — возможно, что-то вам понравится и в головоломках. Коды идут ниже, я намеренно не указываю, какой что открывает, чтобы было интереснее играть и чтобы не давать нечаянных подсказок; впрочем, сами коды говорят о многом.

LEADHEAD
LOGHOUSE
TURNKEY
MASTERLOCK
RINGDING
ARTHUR
CANCAN
TRIANGLE
PRESSURE
BARBELL
NIMBLE
SUNSPOT
LADYBUG
KEYPUNCH
GEAROIL
ROCK33
BLOCKHEAD
TEMPLE
GEMSTONE
BOXTOP
CANDYCANE
TELEPORT
PEEPER
BONGOS

Коды расположены в порядке появления задач в игре, не бойтесь экспериментировать. Если вы пропустили какой-нибудь из кодов, то примите поздравления: либо вы избежали ненужной паззлы, либо не заметили, как ее решили.

Наконец, есть три «пасхальных яйца», которые можно увидеть, если нечего делать. Во-первых, можно попробовать быстро-быстро крутиться на одном месте. Во-вторых, в своей комнате в Лос-Анджелесе (это уже ближе к концу игры), при разговоре с коммутатором по телефону, можно вместо выбора, кому позвонить, ткнуть в себя (в смысле, в того себя, который на экране). Наконец, копаясь в папках в ABC Moving в том же Лос-Анджелесе, если вынимать дела наобум, то где-то после двенадцатой папки вы увидите небольшой стебный фильмик.

Подсказки

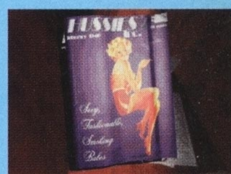
Часть 1. Кливленд

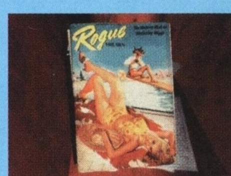
Глава Первая. CD1

Начинается игра у вас в кабинете, однако кабинет этот принадлежал до вас вашему предшественнику. Он занимался тем же делом, что и вы, и что-то узнал. Потому рекомендуется для начала тщательно изучить оставленные им следы. Учтите, что следов знаааааачительно больше, чем ка-

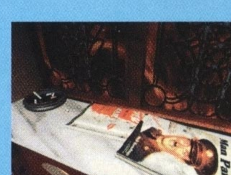


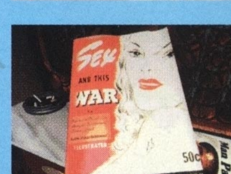


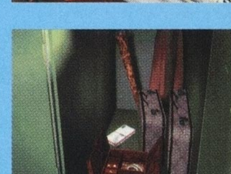




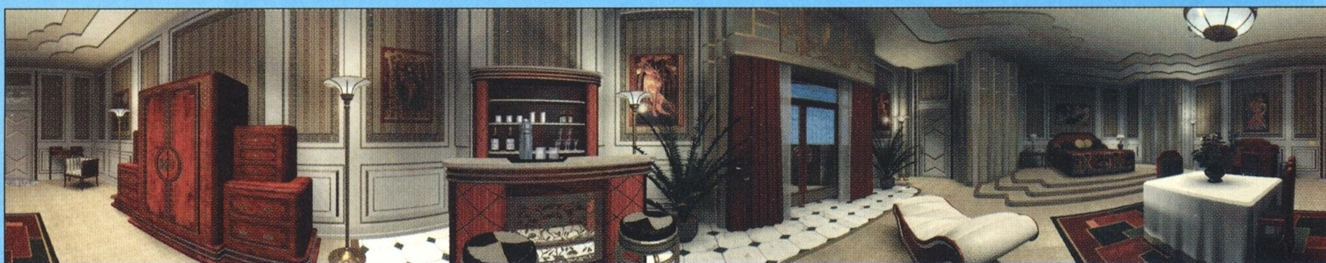






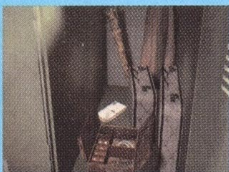






жется на первый взгляд, потому копайтесь чрезвычайно пристально.

Где ключ к запертому шкафу на стене?



В столе лежат записки, их можно не только прочитать, но и отодвинуть с помощью мышки (перетащить на другое место). Внизу обнаружится револьвер, в ручке которого спрятан ключ. Внимательно изучите то, что найдете в стенном шкафу.

Где спрятано еще что-то важное?



В лампе лежит сумка со штуками. Сумку со штуками можно увидеть, если включить свет. Заберите ее, сумку. Это — ключевой элемент самой чудовищной паззлы в игре.

Что делать дальше, после того, как все изучено?



Поговорите с начальником, он отправит вас в полицию и к Финстеру. Побывайте и там, и там, и потом — в кабак.

В кабаке никого нет!

Есть! В углу сидит мужик, редиска видная, с ним надо поговорить. Еще можно послушать новости. Позже отсюда вы будете совершать телефонные звонки.



ФБРовец Дик упомянул Черный список, где его взять?

Поговорите со своим начальником, у него есть копия.



Кому надо позвонить из списка?

Профессору Штраусу, который упоминается в записках вашего предшественника.

Но ни один телефон из списка не работает!



Список по загадочной причине зашифрован. Чтобы его расшифровать, надо использовать две подсказки: во-первых, на бланке конторы Финстера (который можно найти в книге в полицейском участке) есть его настоящий телефон и во-вторых, в шкафу у вашего предшественника лежит бумажка, на которой тот пытался аналогичную расшифровывательную операцию проделать. Правильный телефон — 267-404.



Штрауса на месте нет, что делать дальше?

Съездить куда-нибудь и вернуться в контору, вам позвонят из музея.

Глава Вторая. CD2

Вам предстоит разыскать того, кто прислал приглашение. Попутно вы кое-что начнете узнавать про секретную организацию, рыцарей и викингов. Замечу, что в кабаке прибавилось народу, появился доступ к телефону, который украшен разными интересными надписями, а также что тетенька в музее может помочь значительно в большей мере, чем кажется на первый взгляд, и у нее за спиной есть кое-что интересное.

Что делать с тетенькой в музее, дочерью?

Показать ей все, что вы успели набрать за прошлый диск. Особенно важно продемонстрировать сумку с рунами, бумажки всякие с ними же, а также приглашение и бланк Финстера. Вы начнете кое-что узнавать про запрещенный рыцарский орден и значение Финстера в нем. Вы узнаете также, что приглашения присылает Herald, Messenger, и вам надо будет узнать его имя. Для этого надо попросить посмотреть на работу тетенькеного отца.

Как собрать осколки?

Осколки составляют четыре герба рыцарей запрещенного ордена, правильно эти гербы изображены у вас на приглашении и в книге, которую показывает Хелен. Код паззлы — LEADHEAD. После сбора надо посмотреть на нее с помощью красной штуки, висящей сбоку. Вы узнаете имя посланника.

Где мне узнать о посланнике еще что-нибудь?

В баре. Там сидит новый гость, тот самый, кого уволил Финстер. Кстати, после разговора с ним неплохо съездить обратно в музей и еще раз поговорить про разные гербы.

Где мне найти этого Луи?

В полиции есть досье. Помните, у мужика должна быть рыжая борода, зовут его Луи, а фамилия посланника, если верить паззлу в музее, Фиштервальд? Вон он, Луи Фидлинг, известный также как... и как... и сяк. В баре есть телефон, а на телефоне накорябаны всякие разные номера. В том числе и этого Фидлинга.

По телефону говорят, что такого тута нету.

Настоящая фамилия Луи — Фиштервальд, помните? Вот и наберите в ответ на вопрос, кого надо — Louis Fischterwald. Узнать эту фамилию надо было в музее.

Где этот Луи, в конце концов?

В клубе его пока нет, но зато там есть дверь с интеркомом. Поговорите с тем, кто на другой стороне, и вам скажут, что он, скорее всего, в Миссии. Скажите, что вас послал Финстер. Адрес миссии — на карточке под столом.

Что мне делать в миссии?

Надо радобыть фото, которое показал придурковатый парень, а также посмотреть его записи. Парня надо сплавить. Сделать это несложно. Из записей на столе вы узнаете, что Луи тут нет, а фото лежит в чемодане, где сперва надо подвигать разные предметы, чтобы до него добраться. Луи теперь в клубе «Равен».

Луи не желает со мной говорить!

Запугайте его с помощью фотографии. Чтобы угроза работала лучше, побывайте сперва в полиции и покажите фотографию там — тогда у вас будет не только кусок бумаги, но еще и коекакая информация. Луи сдастся и согласится с вами поговорить позже и в другом месте.

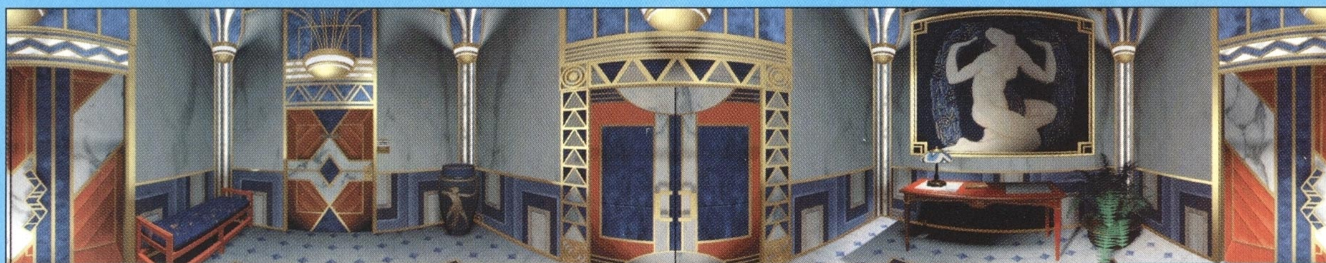
Что делать со стрелком?

Убить. Есть целых три способа это сделать. Я лично пользовался таким: шел влево, стрелял в трубу, из нее начинал переть пар, мужик выпрыгивал из засады, я его убивал. Похоже, кто-то что-то отрезал нашему другу Луи. Хе-хе.

Глава Третья. CD3

Задача — найти скрайба Ордена, человека, который подписывает бумаги. Его, как вы знаете, зовут Муллхавен. Это единственная оставшаяся ниточка. Вам также доведется пообщаться с ле-





гендарным дядькой и актером, единственный раз за всю игру, хоть его портреты встречаются на всех восьми компактах. В игре начинает появляться некоторое разнообразие и кое-что становится весьма интересным.

Что отвечать детективу?

Что угодно. Это дела не меняет. Вообще, **Black Dahlia**, слава Богу, не имеет ветвящейся структуры, так что о своих ошибках вы узнаете сразу. Сохраняйтесь почаще.

Что есть важного в комнате Луи?

Ооо, важного тут просто пруд пруди. Во-первых, все стены исписаны писаниной, если вы еще не заметили. Во-вторых, тут есть некое изображение на полу перед камином — уберите пепел, чтобы его увидеть. В-третьих, под одной из досок на полу есть ящичек. В-четвертых, есть здесь также запертый стол. В-пятых, покопайтесь в отпертых ящиках.

Как открыть найденный ящичек?

Двигать разные штуки. Задачка из серии тыкай все подряд, пока что-нибудь не случится. Поняли? Правильно, LOG-HOUSE.

Как открыть ящик камода?

Ключ из ящичка в виде дома достали (см. предыдущий вопрос)? Его можно вставить в скважину, поворачивать, тянуть и нажимать. Правильная последовательность изображена над камодом. Правильное решение — TURNKEY.

Зачем мне нужен волчий клык?

Всему свое время.

Куда ехать теперь?

Теперь надо встречаться с этим самым Муллхавеном. У вас есть спички, найденные на трупе стрелка. Сзади на них указан адрес отеля. Поехали туда.

Портье не хочет говорить, где живет Муллхавен.

Входя, вы подслушали его разговор с мальчиком на побегушках. На стене висит телефон. На спичках написан номер. Позвоните портье, представьтесь Муллхавеном и — вперед.

Как попасть в комнату?

Залезть через окно над дверью, воспользовавшись тележкой и ножом с нее. Нож лежит под салфеткой.

Как открыть шкаф?

С помощью печатки из ящичка из дома Луи.

Что еще есть в комнате?

Еще есть ваза на тумбочке, а внутри — ключ. Ключ вам не взять, но зато можно поиметь фотографию.

Кто эти воры и что с ними делать?

Они не воры, они шантажисты. Рассмотрите фотографию и поговорите о ней со своим боссом и с Диком-ФБРовцем, они скажут вам о наличии в городе немецкого шпиона-дипломата. Босс также предположит, где могла быть сделана фотография (сам, видимо, бывал там), и позже в этом месте вы встретите самого Муллхавена.

Что дальше?

Дальше надо найти дело Пенски. Оно у Дика. Тот его так просто не отдаст. Но его можно посмотреть, пока Дик развлекается с секретаршей. Дело в сейфе, сейф на стене за картиной.

Как открыть сейф?

Комбинация записана на одной из футбольных фотографий, выглядит она как 19-6-33. Набирать надо так: три оборота ручки вправо до номера 19, два оборота влево до номера 6 и один вправо — до 33. Или просто MASTER-LOCK. Вы найдете дело и пропуск. Поезжайте к Пенски и поговорите с ним. Он вам расскажет про три магических артефакта. Один из них уже у вас. Другой — в вашем офисе. Для того, чтобы найти третий, вам надо попасть на прием в клуб «Равен». Начинается бред, будьте готовы.

Где второй артефакт?

В книге у вас в конторе. Книга называется A Pictorial Hictory.

Как попасть в клуб?

Вам нужно приглашение, подписанное скрайбом и с печатью. Скрайб уже прибыл к месту своих постоянных развлечений, поговорите там с ним, показав фотографию. Печать же, как сказал Пенски, имеется в музее. Спросите о ней Хелен.

Как собрать печать?

Не знаю. Двигать и двигать, пока не надоест. Когда надоест, набираете RINGDING и двигаете дальше. А именно, в клуб «Равен».

Глава Четвертая. CD4

Не смотрите, что все так быстро пошло, потом вам придется снова вставлять и первый диск, и третий. Вы пока еще дааалеко от конца игры. Сейчас будет идти бред, в прямом и переносном смысле. Часть событий перенесется в ваш сон. Будьте готовы. Всегда готовы. Поехали.

Как попасть в комнату, где скрылся шпион?

Немного похулиганить. За ширмой есть служебная крутящаяся штука, которая используется для доставки посуды. На нее можно поставить поднос с бокалами. Почему нельзя залезть на стол самому — неясно. Но это ничего. Возьмите со стола в зале тарелку, положите ее на стол и сверху поставьте поднос. Драм-парарам!

Внутри темно! Выключателя не видно!

Его там и нет. Очень мерзкий баг, на мой взгляд, заключающийся в том, что в видеовставках ясно видно, что свет в этой комнате включается с помощью выключателя на стене рядом с дверью. Ан фигушки. Посреди комнаты висит шнур, дерните за него.

Что сделать со столом?

Самый умный вариант — подойти поближе и набрать ARTHUR. Иначе ну очень сложно решить, надо осмотреться, покопаться в бумагах (в том числе в переводе рунной записки), потому все это сопоставить... Головная боль, короче, а игра еще далека от конца. Так что забейте и набирайте код. И получите третий артефакт.

Что еще делать в комнате?

Осмотреться и уходить. Пора к медиумам, пора в сны.

Что нужно от Кассандры?

Чтобы она вас загипнотизировала.





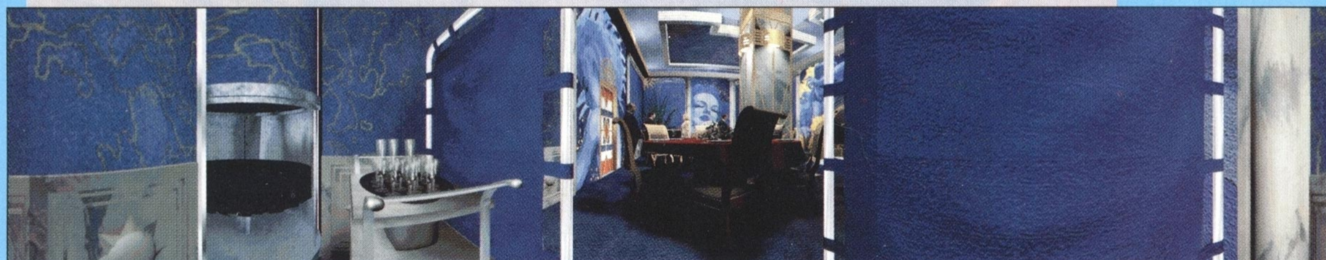


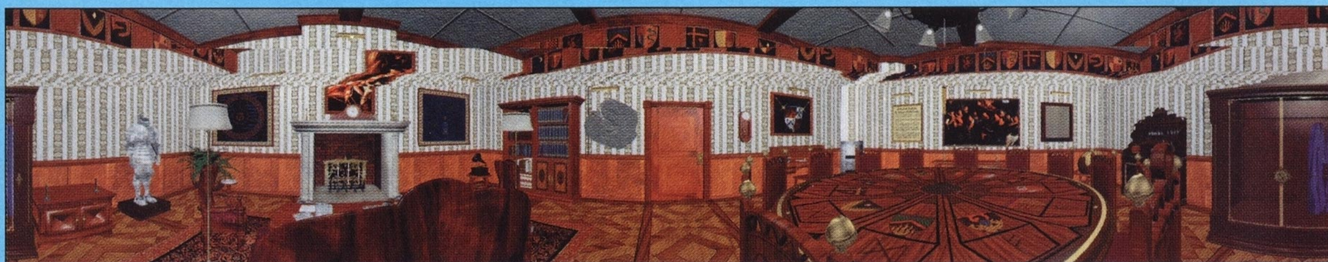


























Как пройти сквозь дверь в снах?

Можно побродить по округе (только смотрите, не заблудитесь) и выслушать все подсказки — кто рядом с кем и над кем и на какой стороне, потом их сопоставить и набрать правильную комбинацию на воротах. А можно набрать на клавиатуре слово CANCAN.

Что делать с планетами?

Надо знать правильную комбинацию. Выходите из снов и поговорите о них с Кассандрой. Она покажет книгу, в ней вам важны будут соответствующие планетам номера и знаки. Идите в полицию и попросите посмотреть дело об убийствах. Поразглядывайте улики. Детектив скажет, что никто не знает, почему именно в эти газеты были завернуты части тел трупов. Посмотрите на номера газет, а еще лучше запишите их. Вот вам и последовательность. Если хотите, можете также заполучить последнее свидетельство у ФБРовца Дика, он пришлет его в полицию, но и так все ясно. Сатурн, Марс, Меркурий, Венера, Солнце, Луна, Юпитер, Земля. Знаки надо знать все равно.

Что делать с бассейном и камнями?

Кидать их внутрь. Смотреть фильмы. Потом поговорить на сей счет с Кассандрой. Она скажет, что сделать: найти принадлежащий убивцу предмет. Один из фильмов имеет в себе важную информацию относительно секретного места в доме первой жертвы.

Как попасть в дом первой жертвы?

Почитать его дело, которое состоит не из одной бумажки, а из трех, на третьей — адрес.

Что нужно внутри дома Сатини?

Две вещи — одна в потайном месте у стены, которое вы видели в фильме в бассейне, а другая — на шторе, и найти эту другую вещь можно, погасив сперва свет. Еще можно, сразу после того, как мать Сантини выйдет, пойти вслед за ней, держа Shift, но это только если хочется приколоться.

Что дальше?

Дальше — в комнату в клубе «Равен». Чтобы попасть внутрь, надо решить задачку со складываемым приглашением или набрать код TRIANGLE.

Что надо сделать в комнате?

Надо посмотреть на хитрый замок в гардеробе и на то, что есть внутри. После этого можно ехать в сторону Кингстона и заканчивать эту главу, и, по моей системе отсчета, эту часть игры.

Глава Пятая. CD5

Последние походы по Кливленду. Вернее, под Кливлендом. Вперед, в подземелья!

Как ориентироваться в подземном лабиринте?

Злодей поранил руку и оставляет кровавые следы. А если их вам искать лень, то идите таким маршрутом: N, E, E, E, E, N, N, N, N, N. Надеюсь, компасом вы сможете воспользоваться, благо он есть в правом нижнем углу экрана. На восточной стене будут стрелки и трубы. Это — головоломка.

Как открыть дверь рядом с насосами?

Нужно, чтобы все стрелки показывали 30. PRESSURE.

Как открыть вторую дверь?

Для нее нужен ключ — это медальон немецкого шпиона. Теперь этот медальон у ФБРовца Дика. Надо поехать к нему и провести беседу.

Как открыть третью дверь?

Еще одна пазлла. BARBELL.

Как пройти через последнюю дверь?

Никак. Но рядом есть окошко, в которое можно посмотреть. Слева, залезть на стену. Вы увидите, как бородатый мужик будет открывать шкаф в равенской комнате, который мы видели в конце предыдущей главы. Отправляйтесь туда долгой дорогой.

Как открыть шкаф?

Собрать ключ из подсвешника. Для этого надо крутить кольца — два раза четвертое влево и два раза второе вправо. А можно просто набрать код NIMBLE.

Что делать со штукой, которую я достану из шкафа?

Это вешь, принадлежащая убийце — по крайней мере, тому, кого вы видели в качестве убийцы в своих снах. С ней надо отправиться к нашей знакомой медиумше и положить ее в бассейн, чтобы увидеть новый интересный фильм.

Что делать в равенской комнате, когда я там вместе с полицией?

Справа от вас — книжный шкаф. Видели фильм в бассейне? Надо дернуть книгу с правого края на второй полке, откроется секретный ход. Будет фильм. Будет большая временная дырка... Игра продолжается, и в ближайшее время вам придется терпеть не самую ее сильную часть.

Часть 2. CD6

Понеслись пазллы, одна за другой и одна другой неинтереснее и сложнее. Вообще-то, можете пропустить эту часть и воспользоваться кодами, указанными выше, до GEMSTONE включительно. Хотя еще придется по лабиринтам побродить. Итак, время перенеслось в конец войны, скоро мы все узнаем... Узнаем зловещую правду... Уууу!

Первая пазлла.

Не мучьтесь, набирайте код. SUNSPOT. Если хотите помучиться — надо поставить все планеты так, чтобы у них свет был вверху, а тьма — внизу. Успехов вам.

Вторые три пазллы.

Эти все довольно простые, решаются в основном перебором. Ключи надо найти такие, чтобы воткнуть во все скважины (KEYPUNCH), рычаги, по традиции, приводить к равновесию (LADYBUG), провернуть колесо в третьей, самой простой, это, я думаю, вы сможете и без кода (GEAROIL) — просто нажмите рычаги 1, 4, 6 и 7 и потом тыкайте кнопку до упора. Вы найдете Черную Дахлю. Ее у вас заберут, чтобы потом продать на черном рынке. Очередная нелогичность в игре — почему вы сами не могли ее выкупить у спекулянтов сразу, непонятно.

Как выбраться из подвала в Австрии?

Выбираться надо вниз, в колодец. Для





этого туда надо спустить веревку. Заберитесь на лестницу и посмотрите за дверь — там охрана, туда не надо. По дороге обратно вы увидите вдалеке механизм. Подойдите к нему и поверните правый рычаг вниз, затем левый вверх. Когда веревка вытянется, левый рычаг верните в исходное положение. Идите к колодцу и спускайтесь...

CD5

Лабиринт! Спасите!!!

Спасаем. N, NE, NE, N, NE, NE, NW, W, SW, W, W. Вы выйдете в центральный зал. Вообще-то можете избавить себя от хлопот, воспользовавшись кодом TEMPLE сразу, однако если хотите понять, как же именно решается эта загадка, следуйте дальнейшим рекомендациям. Вам надо на четырех колоннах набрать по кодовому слову, соответствующему нужному рыцарю того самого запрещенного Ордена. Коды находятся в могилах четверых рыцарей. Соответственно, эти самые могилы вам надо в округе найти и записать символы с них.

Herald.

Входите в лабиринт через ту же дверь, откуда вы вышли (она будет обозначена). E, NE, E, N. Вы попали в небольшую комнатку, где в деревянном ящике лежит некий артефакт. Идем дальше: S, W, NW, NW, W. Откройте артефактом саркофаг. Первый код у вас есть.

Scribe.

Возвращайтесь в центральный холл (SE, SE, SW, W, W), отсюда выходите через вторую дверь слева от алтаря. На первом перекрестке поворачиваете влево, затем всегда вправо (точный путь — SW, S, SE, SE, S, SE, S, S, SW). Вы в гробнице. Здесь вам надо решить очередную головоломку. Возьмите куски камней из саркофага и положите их в ладони стоящей сбоку статуи. Надо все собрать или воспользоваться кодом ROCK33.

Sergeant of arms.

Из скрайбового саркофага двигайтесь следующим маршрутом — NE, N, NW, NW, NW, NW, NW, NW, SW, SW, W, NW, W, SW, или просто влево на всех поворотах. Вас ждет еще одна паззла, решать которую не рекомендуется. Код - BLOCKHEAD.

Landulph.

Идем дальше — NE, NE, NE, NW, NW, N, NW, NW, W, или опять везде налево. Приходите в чудовищно китчевое место — хотя бы подземных вулканов могли бы не делать в этой игре, хватит тут и без того бреда. Надо подняться по лестнице, не будучи убитым. Сохраниться не забудьте. По идее, вам может помочь какая-то из ваших записей, но если не догадаетесь, то последовательность ступеней такова: 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3, если смотреть слева направо. Запишите последовательность и возвращайтесь, обратив внимание, что последовательность ступеней в зеркальном отражении точно такая же — 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3.

Как добраться до центрального места лабиринта?

Опять все время влево (SE, SE, E, NE, NE, SE, S, SE, SE, SE, E). Решайте там задачу, то есть набирайте четыре кода, или просто TEMPLE. Из верхнего левого угла столбы соответствуют (по часовой стрелке) — Скрайбу, Landulph, Sergeant of Arms и Herald. Не забудьте, что последовательность Геральда вы видели в отражении, то есть ее вам надо развернуть (TEMPLE, TEMPLE, куда проще!).

Что делать в секретном месте с гробом?

Собрать самую жуткую паззлу в игре (та, которая мешочек с рунами в вашем инвентаре) и выдать ее статуе.

Как решить задачу с мешком рун?

Прочесть все записи в блокноте. Или набрать слово GEMSTONE.

Как отсюда выйти?

Спуститесь вниз, рядом с саркофагом. Вы увидите, что с одной стороны внизу есть некий перископ, а помимо него — три поворачивающихся штуки, одна рядом с этим перископом, а две — с другой стороны. Поворачивающиеся штуки также являются зеркалами, но частично. Поверните их таким образом, чтобы через перископ видеть стену слева от него. Для простоты — все три надо поворачивать до тех пор, пока не увидите зеркальную (серую) поверхность, и потом еще раз. В итоге в перископе вы увидите красную точку. Изучите стену слева и нажмите на кнопку. Вы узнаете, что ФБРовец Дик — главный садист игры. Однако это легко можно было предположить еще тогда, когда вы встретили его на чрезвычайно закрытом приеме для нацистских шпионов, не так ли? Почему тогда вас не заинтересовало странное появление этого типа там, куда вы с таким трудом раздобыли приглашение? Логично? Нет. Но не расстраивайтесь. Самое страшное позади, а наступающие события хотя и не будут радовать логикой, но зато представляют из себя неплохую приключенческую игрушку. Поздравляю.

Часть 3.

Глава 1.CD7

Потерпите, еще один бросок через место и время, и игра пойдет к неожиданному завершению. Итак, Дахлию, которую вы с таким трудом разыскали, какой-то придурок продал на черном рынке летчику-герою. Вы нашли базу, где должен быть этот самый летчик. Похвально.

Что делать на авиабазе?

Поговорить с парнем, узнать, что пилот погиб при загадочных обстоятельствах. У него (летчика) был сундук, он все еще тут, в нем надо покопаться и найти внутри адрес подруги погибшего героя. Лос-Анджелес.

Что мне надо делать в поезде?

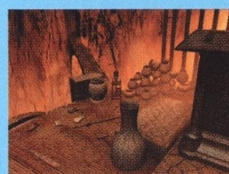
Надо найти Дика, который едет тут же. Для этого нужно, во-первых, выяснить, под каким именем он нынче скрывается, после чего добраться до списка пассажиров у начальника поезда, который едет в своем вагоне в другом его (поезда) конце, и выснить номер купе.

Как найти имя Дика?

В вагоне-ресторане есть конторка, на ней лежит список, найдите в нем себя и посмотрите, кто был за этим же столиком перед вами. Мэтт Коллинз... Если вы запамятовали, напомню, что это тот самый мертвый летчик. Ай-ай-ай, нехорошо-то как...

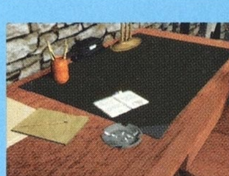


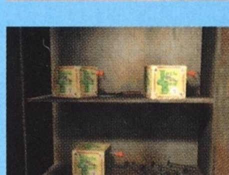


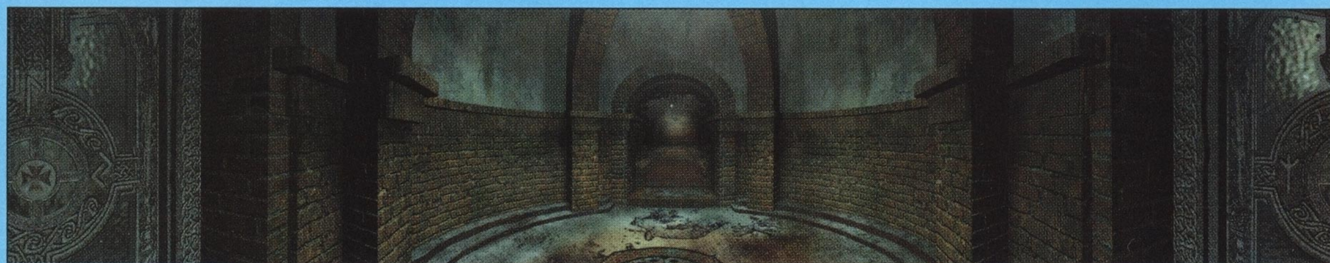












Где вагон начальника поезда?

В самом конце поезда, сразу за багажным.

Начальник поезда не хочет помогать!

Надо его отвлечь. Для этого нужно дернуть стоп-кран. Но не вручную, а с помощью хитрого приспособления. Возьмите на полке слева от входа в багажный вагон веревку, поднимите чемодан в середине вагона на подставку и привяжите его веревкой к стоп-крану, после чего дуйте из вагона в направлении ресторана. Теперь путь в контору начальника будет открыт.

Как узнать, где находится Дик?

Вам потребуется три документа из кабинета начальника поезда. Во-первых, это список пассажиров, вагонов, где они находятся и обслуживающих их проводников. Во-вторых, список проводников и купе, которые они обслуживают в разных вагонах. Наконец, поскольку вагоны имеют очень необычные названия, вам надо найти нужный, для чего использовать третий документ — об обнаруженных и устраненных неполадках. Из него вы можете узнать, что вы ищете вагон с пятном на полу, проблемой со светом и попорченными перилами. Также вы должны иметь два варианта номера купе, это правильно. Кстати, в багажном вагоне есть полезная штука в виде схемы поезда, она позволяет быстро по нему (поезду) перемещаться.

Где же он?

Четвертый вагон от ресторана, седьмое купе.

Что надо сделать в купе Дика?

Посмотреть в помойку и в шкаф.

Меня отравили, и я что-то проспал!

Правильно! Все в порядке. Выходите, отправляйтесь обратно к начальнику и имейте с ним беседу. Вы узнаете, что Дик оставил багаж.

Как найти багаж Дика?

Там, где была веревка, теперь имеется список багажа. Найдите в нем нужный, запишите номер и помните, что Дик ехал в Лос-Анджелес. Теперь вам не составит труда найти нужный контейнер (большой такой).

Как открыть Диков багаж?

Вы можете открыть его без труда. Уверяю вас.

Но внутри бутылки!

Правильно. Есть еще секретное отделение. Его открыть куда труднее. Воспользуйтесь кодом BOXTOP. Вы найдете кусок штуки. Зачем — честное слово, не знаю. Больше эта штука фигурировать в игре не будет. Но, согласитесь, пройти эту часть «Дахли» было приятно (особенно, если вы воспользовались подсказками только теперь).

Глава 2. CD6

Недолго осталось, недолго. Начинается самое интересное. На самом деле, эта глава, как и предыдущая, легко проходится и без подсказок, а решать задачи здесь — одно удовольствие. Попробуйте, честное слово!

Что делать?

Входя, наш герой подумал: надо позвонить в полицию. Может, действительно, воспользоваться телефоном?

Я поговорил с полицией. Что дальше?

Вы же сами сказали детективу, где вы его встретите! Выгляньте из окна, вон она, закусочная. Туда вам и надо.

Детектив что-то не очень сильно мне доверяет.

Правильно, он тупой как пробка, позже вы в этом убедитесь (это мое личное мнение, а не авторов игры). Придется вам все делать самостоятельно. Начать можно с багажа Дика, идентификационный номер на котором вы предусмотрительно подменили.

Как получить информацию о багаже?

Очень милая и веселая задачка с парой багов в ней, к сожалению. Во-первых, надо делать срочную доставку, иначе вы проиграете. Во-вторых, тут есть программный баг, так что сохранитесь. Вам надо взглянуть в документ о получении багажа. Для этого вы сами должны себе что-нибудь отправить. Возьмите из помойки ящичек и пошлите его себе экспресс-почтой. Естественно, так быстро он не придет... Но если бы вы воспользовались обычной, он бы отсюда досюда добирался две недели — таковы правила. Давайте пока поищем тетю, ради которой сюда приехали.

Где найти Элизабет?

Побывайте у нее дома, поговорите с домохозяйкой, осмотритесь, вы найдете письмо, весьма важное, рекламу отеля и нечто от киноагента в шкафу. Реклама отеля тут неспроста. Отправляйтесь туда, поговорите с барменом, ее пока нет, но будет позже. Пора получать посылку! Не забудьте сперва сохранить игру. Не забудьте также обратить внимание на дату доставки груза.

Что делать в ABC Moving?

Надо узнать, куда они доставили ящик Дика. Рекомендую, честное слово, решить эту задачу самостоятельно. Хороша она. Для этого надо прочесть на стене правила нумерации грузов и покопаться в бумагах в столе. Все решаемо. Единственное «но» — вы можете не помнить даты доставки, если не заметили ее на вокзале. Дата — 1/10. Нужное вам дело имеет номер... Вы точно не хотите решить это самостоятельно?.. Номер... SOIAKP52. Тут есть адрес студии. Можете туда съездить, но толку будет все равно мало.

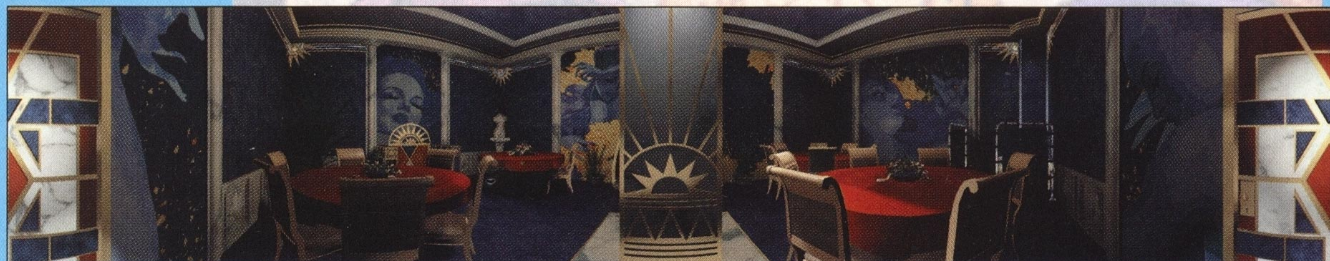
Что теперь?

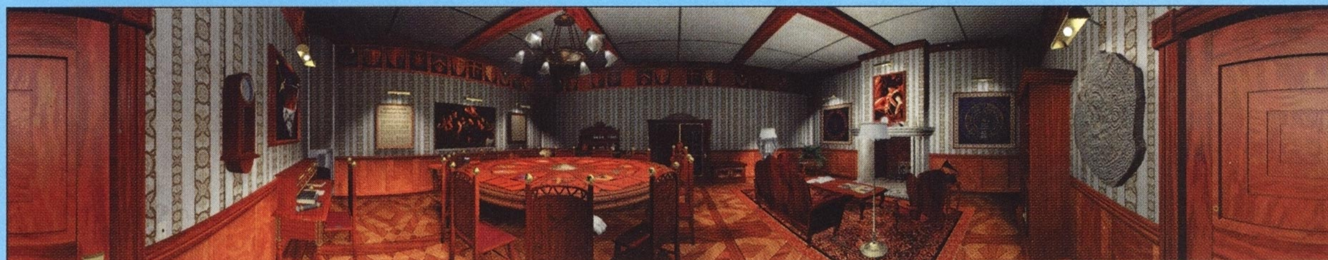
В отель, на встречу с Элизабет, которая на самом деле (в соответствии с исторической правдой) и есть та самая **Black Dahlia**! Вы едва ли преуспеете в ее спасении, но триллер есть триллер...

Глава Последняя. CD8

Элизабет убили, ясный перец. Дик — главный враг, садист и вообще редиска. Надо его найти и истребить. Логики дальше не ждите, все развивается в соответствии с традициями жанра триллера. А жаль. Предупреждаю сразу — по ходу дела буду комментировать события со своей точки зрения, так что старайтесь не читать далеко вперед, а проходить игру — вас ждет много интересных поворотов.

Как попасть в комнату Элизабет?





Немного дайте денег бармену, пока он не выболтает номер комнаты. 201. Это на втором этаже.

Дверь в номер закрыта!

Рядом есть окно, через балкон вы прекрасно проберетесь на место.

Что мне нужно в комнате Элизабет?

Перечитайте ее письмо мертвому летчику. Еще раз перечитайте. Понятно? Она спрятала все в камере хранения на вокзале и содрала с ключа номер ячейки. Чтобы найти ключ, найдите на комоде зеркало и вы явственно увидите, что над неоткрываемой дверью в сортир (или на черную лестницу) есть место, где можно спрятать ключ. Там-то он и лежит.

Какой номер был стерт с ключа?

Не знаю, как, но как-то его можно узнать, рассмотрев телефон на вокзале. У меня тут был затык, я посмотрел хинты, каюсь. Номер ячейки — 37. Прежде чем ехать к ювелиру, побывайте у себя в номере, будет очень странная сцена. Лично мне совершенно непонятно, почему бы нашему герою не сказать всю правду — бармен-то в отеле видел, что Элизабет ушла не с ним, и подтвердил бы вашу историю. Возможно, все было бы иначе дальше и полиция наконец вам поверила. Но пришла тетка из поезда и все испортила. Дальше по ее поводу еще будут комментарии, обратите внимание на это событие.

Как решить загадку с палкой в ювелирном магазине?

Вот эта задачка сильна тоже, ничего не скажешь. Видите ли, тут надо вспоминать начало игры. Помните, как устроен этот секретный Орден? Геральд, Скрайб, Sergeant of Arms и Landulph. Первых трех мы уже встречали, следовательно, тот старик, что носился с этой вот палкой, есть Landulph. У вас в блокноте есть его рунный символ. Если так решать все это лень, наберите CANDYCANE.

Что дальше?

Обратно в отель, на подушке найдете открытку от новой подруги, она вас проведет на студию. Там поговорите с ней и отправляйтесь в дом продюсера.

Что делать в доме продюсера?

Сперва надо убедиться, что продюсер нечист, и затем увидеть в телескоп важное нечто. В помойке надете газету про кладбище. Прочтите. Кто-то разворовал могилы. Ай-ай-ай! Плохой дяденька. Дальше лежат куски телеграмм. Соберите их в инвентаре (телеграммы две) или наберите TELEPORT. Прочтите. Ай-ай-ай, совсем плохой дядька, спелся с Диком. Дальше в помойке лежат предметы труда, с помощью которых на кладбище был осуществлен акт вандализма. Ну просто не продюсер, а бандюга какой-то безумный, честное слово. Не бойтесь, скоро ему отрежут голову. Ха. Ха. Ха (демонический смех).

Как решить проблему телескопа?

Ради интереса побывайте на кладбище, а то не увидите еще один интерьер. И не забудьте посмотреть в телескоп на девичьи activities, адреса указаны в блокноте на столе. Чтобы собрать правильную телескопную комбинацию, надо побывать на кладбище и найти там число 27, а также подсказку Дика. После этого в доме продюсера найти в инструкции к телескопу число, упомянутое Диком в записке (165 умноженное на 100), и попутно с ним использовать другое число, получаемое наложением имеющейся у вас карты на ту, что висит на стене. Голова уже заболела? Тогда набирайте PEEPER.

Как выбраться из подвала?

После того, как подвал загорелся (вы дотронулись до лестницы и сняли оттуда фотографию), надо открыть шкаф на стене, прочесть записки в трех «штуках» и забрать из последнего шкафа ключ.

Что теперь, я выбрался из подвала и нашел записку?

Отправляйтесь к продюсеру, эта тупая девица не поняла ваших слов.

Что делать в разгромленном доме продюсера?

Прежде всего посмотрите фильм, он стоит того. Самое достойное кино в игре. Аппарат стоит на столе. Не буду утомлять рассказом про концовку игры, но задумайтесь, почему полиция, интересно, не смогла это же самое кино посмотреть? Но задумываться вам надо будет чуть позже. Теперь отправляйтесь к часам с кукушкой — это пазла. Хотя лично у меня она не работала даже после установки патча — дверь открылась сама собой.

Что делать с часами?

По идее, в фильме вы их видите, и они показывают без пяти пять. Поставьте часы на пять, откроется дверь рядом. Код (если не можете) — BONGOS.

Конец игры

Все, смотрите сами, финал в игрушке один из лучших, виденных лично мной — по крайней мере, он очень неамериканский и очень нетрадиционный. «Правильный» финал один, но лично мне больше по душе «неправильный», где для нашего героя все заканчивается, на мой взгляд, хорошо (и где во второй и последний раз можно увидеть Хоппера, непонятно откуда взявшегося). Для «правильного» финала стрелять надо в «Дахлю», для неправильного — либо в Дика, либо в воздух.

Теперь мысли обещанные. Нелогичностей в игре полно, киноаппарат — самая вопиющая, как и история с полицией в отеле; но лично мне интереснее другое. На месте авторов, я бы немного иначе сделал конец игры. У меня осталось ощущение, что тетеньку, которая покойная подруга нашего героя, Дик загипнотизировал. Однако было бы куда интереснее, если бы это на самом деле была его подружка и соучастница - согласитесь, все ее поведение полностью соответствовало. Сперва появляется в том же купе, потом пристает постоянно, просто даже неприлично как-то, тем более для 40-х годов, потом портит отношения с полицией, все время лезет не в свои дела... И при этом Дик ее почему-то не убил и не расчленил до вашего прихода, хотя запросто мог ею прикидываться и дотерпеть до того, пока вы его всего бы не развязали.

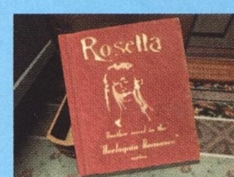
Впрочем, это все разговоры за жизнь, а рельная ситуация такова, что вы прошли игру, с чем вас и поздравляю!

СИ





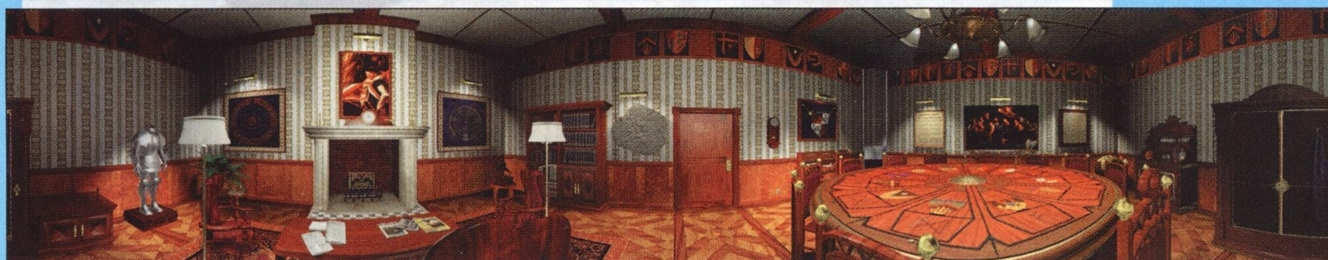












UNREAL
полное прохождение *Часть* **1.**

Как вы думаете, можно ли заблудиться на уровне в 3D-Action? То есть, не просто попасть в какое-то неизвестное место, а именно заблудиться? А сколько попыток можно совершить, чтобы завалить одного стандартного (!) врага? А сколько применений существует у каждого из видов оружий? Если вы уже знаете ответы на эти вопросы, то данное ниже руководство по прохождению Unreal вам непременно пригодится! Так что читайте, совершенствуйтесь и практикуйтесь.

Совет первый. Убедитесь в том, что ваш компьютер достаточно мощен для Unreal. Если у вас нет 3D-акселератора, то об игре можно смело забыть. Играть на компьютере, удовлетворяющем минимальной системной конфигурации, осмелятся только очень отважные люди. Хотя не могу сказать, что это невозможно. Перед тем, как начать игру, покопайтесь в опциях, снижайте качество текстурирования или звучания для оптимального быстродействия. При известном старании можно добиться того, что Unreal будет вполне сносно бегать и на сравнительно слабом компьютере без особенной потери качества.

ОРУЖИЕ

В Unreal оружие далеко от обычных стандартов жанра. И делает его таким не странные внешние формы и не кажущаяся убойная мощь, а то, что каждый из видов оружия можно применять как минимум двумя различными способами. Впрочем, следовало бы отметить также то, что все оружие в Unreal совершенно оригинально. Далее мы поговорим о практическом применении каждого из видов оружия в игре.

Рассеивающая установка (Dispersion Pistol)

Как ни странно, обычная единичка отличается многочисленными достоинствами, которые нельзя не заметить в процессе игры. Начнем с того, что боеприпасы к рассеивающей установке со временем восстанавливаются, что в условиях Unreal необычайно важно. Во-вторых, установка способна выполнять вспомогательную роль для освещения затемненного пространства. А если вам посчастливится найти необходимые «upgrade'ы» для нее, то вашим врагам вряд ли можно будет позавидовать. Слабенькая мощь выстрела отчасти компенсируется довольно высокой скорострельностью. Среди недостатков также следовало бы отметить то, что заряд довольно долго летит до цели, поэтому рассеивающую установку не рекомендуется использовать для поражения дальних мишеней. Мощь оружия можно также повысить, искусственным образом задерживая заряд в стволе(второе применение). Тогда после достижения критической отметки разрушающая мощь заряда будет существенно выше. Использование этого оружия обычно следует совмещать с параллельным передвижением вбок.

Автоматический пистолет (Automag)

Наверное, это единственное оружие в Unreal, которому сложно найти нужное применение. Среди немногочисленных достоинств можно было бы отметить то, что боеприпасы для него используются довольно экономно. С другой стороны, чрезвычайно низкая скорострельность(первое применение) и очень слабая мощь выстрела делают автоматический пистолет невыгодным для использования при наличии другого вида оружия. Дело могло бы исправить второе применение оружия, при котором скорострельность значительно выше, но вся беда заключается в том, что автоматический пистолет приходится время от времени перезаряжать, для чего требуется некоторое время. А это сводит все повышение скорострельности на нет. Прекрасно подходит лишь для уничтожения тушканчиков и статичных мишеней, типа ящиков и бочек. На врагах же автоматический пистолет использовать не советую.

Стингер (Stinger)

Это оптимальный выбор для боя на первых уровнях. Боеприпасы к стингеру найти не сложно, да и затраченные средства он, вне всяких сомнений, оправдывает. Стреляет очередями «льдышек»(первое применение). Очень неплохо подходит и для поражения дальних мишеней(по крайней мере, лучше, чем что бы то ни было в самом начале игры). Главное, вовремя нажать на спусковой крючок, а остальное - дело техники. Второе применение предполагает рассредоточенный выстрел льдышками. Скорострельность, соответственно, значительно ниже, однако на сей раз не в ней дело. Второй тип применения бывает обычно выгоден тогда, когда вы не уверены в точности своего попадания, например, в темном помещении. С другой стороны, этот случай больше исключение, чем правило.

ASMD

Физическая природа выстрела из этого вида оружия осталась невыясненной. Судя по всему, в ASMD используется встроенная фриогенная установка, которая позволяет поражать противника выбросом большого количества охлаждающего вещества. Существует два недостатка. Первый: недостаточно высокая скорострельность. Второй и самый важный: сравнительно долгое время, за которое заряд достигает цели. С другой стороны, большая мощь повреждения способна в некоторых случаях компенсировать эти недостатки. Обычно хорошо подходит для ближнего боя. Второе применение представляет собой выброс сконцентрированного заряда, который способен нанести соответственно более серьезные повреждения противнику. Скорострельность понижается, но время достижения цели, что очень важно, остается таким же. Второй способ применения следует использовать в тех случаях, когда вы заметили противника, а он вас - нет. ASMD способен также освещать территорию, однако, учитывая ценность зарядов, а также неэффективность подобного освещения, этого рекомендуется не делать. Для этих целей всегда лучше использовать рассеивающую установку.

Ракетная установка (Eightball)

Ракетная установка, как ничто другое, лучше всего справляется с поражением дальних мишеней, врагов, находящихся на замкнутых территориях, на которых невозможно маневрировать. Типичный пример: узкие, длинные коридоры. Учитывая то, что противника может повредить не только сама ракета, но и взрывная волна, рекомендуется стрелять по стене, рядом с которой находится противник. Однако, в данном случае придется быть осторожным и вам: взрывная волна может нанести повреждение не только врагу. Ракетная установка исключена для ближнего боя. Если не отпускать клавишу мыши, то можно выпустить одновременно до восьми ракет. Это может пригодиться для уничтожения скопления противников или для уничтожения больших мишеней — боссов уровней. Однако следует помнить, что для выпуска более чем одного заряда требуется больше времени. Очень важно: ракеты превратятся в самонаводящиеся ракеты, если будет произведен «захват» цели. Для того, чтобы «захватить» цель, следует очень тщательно прицелиться. Ракета будет сама преследовать передвигающегося противника, который был «захвачен». Однако в этом случае противнику будет нанесено меньше повреждений. Второй способ применения превращает ракетную установку в гранатомет. В принципе, ничем от Quake II не отличается. Однако следует помнить также о том, что можно выпустить до восьми гранат одновременно. Об эффективности судить вам.

Осколочная пушка (Flakcannon)

Осколочные заряды могут нанести противнику очень большие повреждения, если точно их выпустить. Кроме всего прочего, осколки имеют особенность рикошетить от стен и земли, поэтому шансы попадания несоизмеримо возрастают. Чем дальше мишень, тем больше осколки будут рассредотачиваться. Поэтому следует выбирать мишени поближе. Следует очень осторожно обращаться с осколочной пушкой, так как она может оказаться очень опасна для вас. Однако в нашем случае должен быть интересен второй способ применения. Так, из осколочной пушки будут вылетать мины и при столкновении с поверхностью взрываться. Следует отметить, что взрывная волна от заряда осколочной пушки в этом случае более опасна для противника, чем от ракеты, но мина пролетает ограниченное расстояние. Чтобы увеличить дальность стрельбы, следует использовать принцип мортиры: поднять ствол пушки повыше. Обычно очень хорошо второй способ применения подходит, когда вас преследует один или несколько противников в ограниченном помещении. Но осколочная мина может оказаться опасной и для вас, поэтому старайтесь избегать их использования в ближнем бою.

Razorjack

Настоящий генератор хаоса. Отличается исключительной простотой в использовании. С большой силой выпускает острые, очень прочные диски, которые способны несколько раз(!) рикошетить

от стен. Высокая скорострельность и изобилие дисков на уровнях играет на руку хаосу. Обычно Razorjack используется в таких случаях, когда противник прячется в укрытии. Помня формулу «угол отражения равен углу падения», можно с легкостью «выкуривать» своих врагов из каких угодно укрытий. Неразумное использование оружия может оказаться смертельным для вас. Поэтому, прежде чем начинать выпускать диски, следует внимательно оглядеться на предмет окружающих вас стен. Второй способ применения отличается своей кустарностью. Оружие переворачивается, и «угол падения» дисков соответственно изменяется.

Биовинтовка (Gesbiorifle)

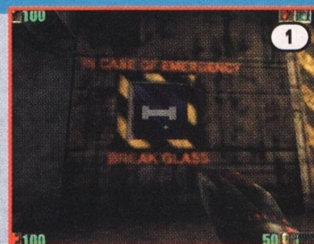
Инопланетное оружие, которое использует биозаряды. Сам принцип стрельбы очень похож на осколочную пушку, которая используется в качестве миномета. Но существенным отличием следует считать то, что биозаряды прочно прикрепляются к твердым поверхностям(полу, стенам, потолку) и по истечению определенного срока времени взрываются. При прямом попадании в противника взрываются сразу же. При попадании заряда в уже прикрепленный заряд также происходит взрыв. Использовать следует в тех случаях, когда вы точно уверены, что в данное помещение через определенное время вбежит противник. Большое скопление зарядов способно уничтожить кого угодно. Об этом следует помнить и не пробегать прямо по зарядам и мимо них во время взрывной реакции. Второй способ применения от первого ничем не отличается, если не считать возрастающую дальность выстрела.

Винтовка (Rifle)

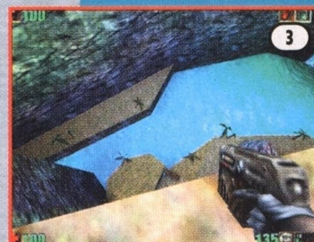
Вот оно, культовое оружие! Убойная мощь, высокая частота стрельбы, а также наличие оптического прицела превращает винтовку в супероружие. Действительно, что стоит подойти к противнику со спины, прицелиться точно в голову и несколько раз быстро нажать на спусковой крючок. Кстати, слова «прицелиться точно в голову» не просто художественный изыск. В Unreal существуют вполне реальные отличия между попаданием в голову и, скажем, в ноги. А с винтовкой эти отличия становятся более явными. С другой стороны, это не автоматический пистолет, и боеприпасы все-таки следует беречь.

Пулемет (Minigun)

Машинка для истребления патронов. Сотня патронов в несколько секунд. С другой стороны, сверхэффективен пулемет в ближнем бою. Второй способ применения отличается от первого... более высокой скорострельностью. Использовать второй способ следует только в исключительных случаях, например, при уничтожении боссов и крупных монстров.







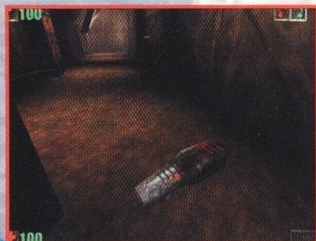
ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

Уровень Первый Vortex Riders

После тяжелого сна вы просыпаетесь в одной из камер. Оружия нет, здоровья — тоже. Идите направо к лифту и поднимитесь наверх. Рядом с трупом охранника возьмите карманный переводчик. В дальнейшем читайте все приходящие сообщения, хотя это совсем необязательно. Обыщите камеры на втором этаже. Возьмите спичку и здоровье. Прямо напротив лифта вы обнаружите дверь и рядом с ней пролом в стене. Через двери мы не ходим, пойдем через пролом. Идите по зеленому коридору до конца(заблудиться здесь, кажется, невозможно). Выйдя из коридора, вы окажетесь в просторном помещении. Подойдите вплотную к человеку в кресле и испугайтесь. Пройдите в дверь под надписью ARMOURY и найдите защиту под опекой силового поля. Что нужно сделать, чтобы отключить поле? Правильно, нажать кнопку! Правда, нажимать придется неординарно, головой, так как кнопка по невыясненным причинам располагается прямо на потолке. Возьмите защиту, вернитесь в помещение со спящим дя-



денькой. Возьмите здоровье, спрыгните вниз. Идите в единственный проход. Вы окажетесь в комнате, в которой есть дверь под надписью Med Lab. Идите в эту дверь. Перед очередной запертой



дверью, которая ни за что не хочет открываться, остановитесь и немножко подождите. После того, как вы прослушаете все крики и рычание монстров, дверь откроется. Не обращаем внимания на внутренности, а бежим за монстром, не забыв при этом захватить рассеивающую установку. Как бы вы не старались догнать врага, вам это не удастся, так как, судя по всему, так положено по сценарию. В захламленном коридоре рядом с вентилятором разбейте стекло и возьмите здоровье. В одном из помещений, в котором вы окажетесь, нажмите на рычаг. Подъедет лифт-платформа. Залезьте на него и езжайте вверх. Бегите в единственно возможном направлении, никуда не сворачивая. Area 8, стрельните по рычагу ❶, прыгните в открывшийся люк.

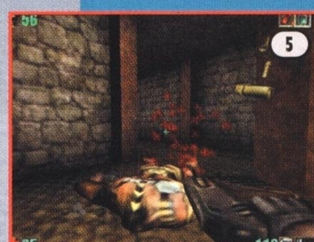
Миссия Вторая Nyleve's Fall

Выбегайте из жуткого космического корабля и отдышитесь. Штуканчиков, то есть тушканчиков ❷, трогать не обязательно, милые грызуны служат исключительно для того, чтобы доставить вам эстетическое удовольствие. Но если ваши понятия об эстетике извращены, смело жмите на спусковой крючок. Орлы в небе недосягаемы, хотя и уничтожаемы. Короче, покончим с изучением экосистемы неизвестной планеты и займемся делом. Бегите вперед к избушке. Посмотрите на труп, прочитайте сообщение на пейджере и найдите автоматический пистолет. Проку от него мало, но пригодиться он должен. Поверните назад и бегите к космическому кораблю, из которого вы вышли. Поверните направо и осторожно подойдите к краю пропасти. Посмотрите вниз ❸. Видите землю? Туда прыгать не надо. Поднимитесь по доскам на другую сторону оврага и бегите в пещеру. Как только увидите монстров, бегите обратно, на воздух, дабы не повторить участь бедняги, которого они кушали. Перестреляв врагов, можно пойти двумя путями: можно зайти в пещеру и, пропутешествовав по лифтам, в скором времени оказаться на нужном месте рядом с выходом с уровня, а можно прыгнуть вниз, погулять там, перебив всех монстров и собрав все предметы. Давайте прыгнем вниз. Подойдите к краю пропасти, выберите место, прыгнув с которого вы должны попасть на землю, и прыгайте. Что, уже прыгнули? Я ошибся, прыгать надо было в воду. Течение немедленно снесет вас к платформе. Поднимитесь на нее, воспользуйтесь лифтом, съешьте фрукты и бегите по мостику в пещеру. Вы окажетесь на высоком берегу. Бегите по нему вперед, вдоль реки до очередной избушки. Войдите в нее, посмотрите, как налийский житель лечит остолопа-землянина, возьмите фонарик и выходите назад. Зайдите за избушку и бегите в пещеру. Там расстреляйте осьминога, висящего на потолке, дракона и прочих тварей. Дойдите до конца коридора ❹, перестреляйте все ящики, соберите все предметы и идите назад. Теперь вам предстоит вернуться в ту пещеру, из которой вы вышли в самом начале. Там нажмите на красную кнопку ❺ и езжайте наверх. Вы окажетесь в пещере, в которой в первый раз встретились с монстрами. Идите к другому лифту, поднимитесь, потом снова к лифту и снова поднимитесь ❻, пока не окажетесь на открытой территории. Теперь бегите вдоль левой стены. Вы окажетесь в очередной пещере, которая подозрительно похожа на склад ❼. Убейте монстра и найдите «аптечку» с 100 здоровья. Идите в другой проход и выйдите на длинной платформе. Прыгайте вниз и бегите в красную дверь.

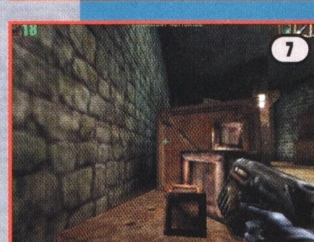
Миссия Третья Rrajigar Mine

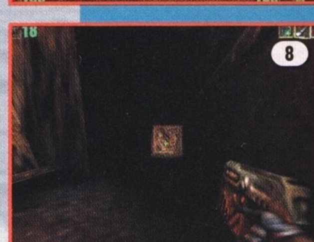
❽ Как только вы возьмете автоматический пистолет и патроны к нему, на вас нападет монстр. Расправьтесь с ним. Соберите в этом помещении все предметы, которые только можно собрать,

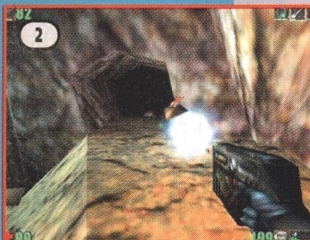


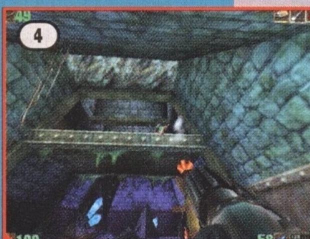
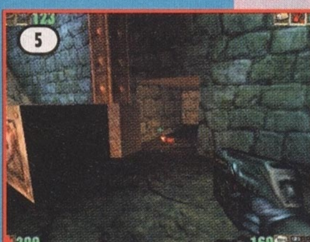








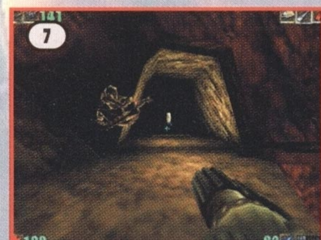



не забудьте залезть в контейнер и перебить ящики. После чего можно смело оглядеться. Как вы видите, из этого помещения есть два выхода. Один из них подписан красными иероглифами, другой ведет в синюю пещеру со сталактитами и сталагмитами. Забейте там монстра и взорвите урну. Откроется секретный проход, в котором находится аптечка. Поправьте свое здоровье и начинайте бить ящики. Собрав все, что можно, не забудьте осмотреться. Проход, в который нам нужно попасть, защищен силовым полем. Придется его отключить. Вернитесь в помещение, в котором вы начинали уровень. Теперь следует идти в проход, над которым написаны красные иероглифы. После того, как лифт доставит вас туда, куда нужно, бегите по коридору вперед. Вы увидите две кнопки ❶, на которые надо нежно нажать. После того, как вы обесточите силовое поле, можно возвращаться. Бегите назад. Что? Дорогу преградила балка? И свет выключается? Боже мой, какой драматический момент! Обязательно включите фонарик или, по крайней мере, бросьте спичку рядом с забаррикадированным проходом. Внезапно стена впереди откроется, и оттуда вылезет очередной монстр. Если вы не будете освещать коридор, можно начинать уровень с самого начала. А в общем, забить его несложно. После того, как враг окажется мертв, баррикада исчезнет, и можно бежать в то место, где вы начинали уровень. Вновь бегите в пещеру со сталагмитами... Кстати, при желании там можно открыть секретный проход. Для этого следует долго и нудно толкать ящик из комнаты с контейнером в эту пещеру и установить его рядом с канистрой, которую следует немедленно взорвать. После чего заберитесь на ящик ❷, потом на каменный выступ и бегите по открывшемуся проходу. Там возьмите все, что можно(к сожалению, нельзя взять с собой кирку...) и возвращайтесь. Как вы уже могли заметить, силовое поле отключено, а следовательно, можно продолжать свой путь. За поворотом обнаружится лифт, а, как только вы опуститесь вниз, вас начнет обстреливать иголками монстр, прилипший к потолку. Его следует соответственно уничтожить. В пещере с лавой на вас нападут сразу два монстра. Кстати, слева находится пара ящиков ❸, в которых можно найти боеприпасы. Далее следует обогнуть лужу лавы и зайти в пещеру, где растут сталагмиты. Уничтожьте там монстра и захватите пару кристалликов. Налево вы увидите пропасть, заполненную лавой, и не так далеко желанный берег. Прыгать в лаву не стоит — это верная смерть, но зато стоит обратить свое внимание на красную кнопку, которая находится справа на другом берегу. Стрельните по ней, и тогда поднимется небольшой и кривой мостик. Но нам и такой сойдет. На другом берегу стрельните по канистрам и бегите в открывшийся проход. В большом, хорошо освещенном помещении вам надлежит сразиться с очередным монстром. Далее надавите на рычаг, который находится в этом же помещении, и обратите внимание на центральный четырехгранный столб. Через несколько мгновений после нажатия рычага на этом столбе откроются четыре стрелки(по одной на каждой стороне), на них, конечно же, следует нажать. Как только вы нажмете на все четыре стрелки, откроется дверь и прямо на вас выскочит монстр. Убейте коварного врага и осторожно пройдите в открывшуюся дверь. Будьте готовы к атаке двух монстров с потолка(слева и справа). Кстати, после того, как вы их уничтожите, обратите внимание на патроны для пистолета в правом углублении. Осторожно вызовите очередной лифт ❹, на котором приедет монстр. Расправившись с ним, поднимайтесь наверх. Там вас будет ждать очередной монстр. Убейте его и возьмите кристаллы. Вниз советую не падать, так как тогда вы окажетесь в комнате с четырьмя стрелками, а там, как вы понимаете, делать уже нечего. Идите в единственный проход, в котором вам предстоит сразиться с двумя монстрами. Убейте их, уничтожьте две канистры и идите в пролом. Убив очередного монстра ❺, нажмите на кнопку. В правый дальний угол подъедет лифт-первозчик. Правда, прежде чем встать на него, следует уничтожить ящик, который там находится. Теперь самое время ехать наверх. Идите направо. Прямо впереди вас окажется монстр на потолке, а слева еще один, стреляющий ракетами. Убив их, зайдите в каморку, где на потолке висел уродливый осьминог, и возьмите кристаллы. Теперь поверните направо и обратите внимание на четырехрукого налийского жителя. Не спешите нажимать на спусковой крючок, лучше следуйте за услужливым парнем ❻. Защитите его от монстра, атака которого будет направлена против вашего помощника. Если вам это удалось, то тогда налиец откроет вам секретное место, в котором можно будет найти очень много самых полезных вещей. За одним из контейнеров в этом же помещении обнаружится броня, которая в дальнейшем вам обязательно пригодится. В единственном проходе вас будет поджидать монстр, висящий на потолке. Прыгайте вниз. Убейте двух монстров и бегите вперед. Не особенно торопитесь бежать по деревянному мосту. Сначала прочитайте следующие инструкции. На мосту можно обнаружить дыры между досками. Не следует их воспринимать, как декоративную фицию, можно помереть. Но это не единственная опасность, которая вам угрожает. Как только ваш герой окажется на мосту, прогнившие доски не выдержат его веса и с характерным звуком начнут рушиться. Следует делать так: выбрать место на мосту, где между досок нет щелей, быстро добежать до середины и дальше прыгнуть. Не исключено, что останетесь живы. Перед этим, разумеется, не мешает сохраниться. На другом берегу вас будет ждать налиец. Убейте монстра, который попытается уничтожить вашего помощника и в комнате, про-



ход в которую откроется по мановению четырех рук налийского гуманоида ❼, вы найдете upgrade для рассеивающей пушки. Принцип ее использования не изменился, но мощь поражения будет заметно выше. Переберитесь по очередному деревянному мосту в полном соответствии с вышеописанной инструкцией и убейте монстра на потолке. В очередном помещении, которое, судя по печкам слева и справа, выполняет отопительные функции, на вас нападет очердной наглец. Идите вперед, вы должны оказаться на прочном мосту ❽, который освещается двумя красными огоньками. Путь вперд закрыт, остается бежать направо. Нажмите на рычаг, приедет лифт с монстром. Монстра убейте, на лифте поднимайтесь вверх — смотрите, не перепутайте. Вы окажетесь на длинной платформе, ведущей вдоль рядов вентиляторов. Один из них должно быть неисправен и работает чуточку сильнее. Поэтому не удивляйтесь, когда вашего героя порубит на куски гигантскими лопастями. Чтобы воздушный поток вас не засосал, нужно идти по диагонали. Справившись и с этим препятствием, вы окажетесь в маленькой комнатушке, в которой нет ничего интересного, за исключением нескольких желтых кнопок в виде крестиков ❾. Нажмите на них и возвращайтесь назад. Вы должны придти к мосту, который освещался красными огоньками. Как видите, на этот раз проход открыт. Бегите вперед, на другой уровень.

СИ





Читайте журнал

Official PlayStation® Россия



Информация из первых рук

Commandos: Behind Enemy Lines

Коды для уровней

2: **4JJXB**
3: **ZDD1T**
4: **RFF1J**
5: **K4TCG**
6: **DT1WN**
7: **IH3W1**
8: **52WJ7**
9: **924BF**
10: **HYBM3**

Motorhead

Режим супермашин

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Supercars**» и команду «**Grem**». Камера обзора будет установлена прямо над трассой.

Режим Mega-springs

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Demon**» и команду «**Grem**». Ваша машина оказывается оборудована сверхмягкой подвеской.

Режим LA-style

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**g-ride**» и команду «**west**». Очень забавная музычка.

Режим лунной гравитации

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Buzz Aldrin**» и команду «**NASA**». «Маленький шаг для человека, огромный скачок для человечества». (Луи Армстронг).

Режим Ignition

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Ignition**» и команду «**UDS**». Почти ничем не отличается от режима лунной гравитации.

Режим «Avenger» (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Avenger**» и команду «**Zx**». Карта **a la ZX Spectrum**.

Режим воды (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Ramlosa**» и команду «**H20**».

Все машины и трассы

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**R Peterson**» и команду «**Swe**».

Режим Ада (код работает только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени «**Lemmy**» и команду «**Ace**».

World Cup '98.

Ввод кодов очень похож на **FIFA98: Road to World Cup**. Для того, чтобы активизировать коды, следует ввести их в качестве имени игрока и нажать на <**Enter**>. После этого надо нажать на Back, чтобы отменить изменения. Теперь в основном меню нажмите <**Scroll Lock**>.

Zico — матч 1982 года
Hurst — матчи 1982, 1974, 1970 и 1966 годов.
Kenny — горящий мяч.
Gabo — большие головы.
Kyle — игроки-скелеты.
Cartman — оригинальный режим.
Gonzo — режим «горячая картошка».
Mr.Hat — сумасшедший мяч.
Powder — глупые телодвижения.
Neila — режим инопланетян.

Shadowmaster

В главном меню нажмите **F2** + **F3**. Вы должны увидеть сообщение «**Cheats On**». Теперь держите и нажмите <**BackSpace**>, для того, чтобы активизировать режим кодов.

Scouser — делает доступными специальные клавиши.

Turbo — режим **turbo**.

Every Level Save — можно сохраняться после каждого уровня.

Allow Single — одиночный игрок на многопользовательском уровне.

Paparazzi — нажмите <**insert**>, чтобы сохранить скриншот (**C:\Temp\Pix**)

The Whole of Creatio — выключить коды.

Горячие клавиши:

Shift + **F9** — пропустить уровень

F11 — много оружия.

F12 — много здоровья.

Forsaken

Введите в любом меню.

«**bubbles**» — включает режим кодов.
«**thefullmonty**» — включает режим пропуска уровней.
«**iamzeus**» — режим бога. Неуязвимость, полный комплект боеприпасов, бесконечное вооружение и оборудование.
«**titsoot**» — ;-)
«**lumberjack**» — специальный режим для запуска ракет.
«**jimbeam**» — выключает режим беспорядочной стрельбы.

Unreal

Для того, чтобы ввести коды, следует активизировать консоль клавишей <~>, как в **Quake**.

Коды:

ALLAMMO — дает вам по 999 патронов для каждого вида оружия.

GHOST — позволяет ходить сквозь стены.

FLY — позволяет летать.

WALK — опускает с небес на землю.

GOD — режим бога.

INVISIBLE — невидимость.

KILLPAWNS — уничтожает всех врагов на уровне.

SLOMO # — понижает или повышает скорость игрового процесса. 1.0 — норма

SUMMON — призывает самые различные вещи, например:

SUMMON EIGHTBALL (ракетная установка)

SUMMON FLAKCANNON (осколочная пушка)

SUMMON NALI (налийский житель)

SUMMON DISPERSIONPISTOL (рассеивающая установка)

SUMMON AUTOMAG (автоматический пистолет)

SUMMON STINGER (стингер)

SUMMON ASMD (ASMD)

SUMMON RAZORJACK (RAZORJACK)

SUMMON GESBIORIFLE (биовинтовка)

SUMMON RIFLE (винтовка)

SUMMON MINIGUN (пулемет)

SUMMON SKAARJWARRIOR (вражина).

PLAYERSONLY — останавливает время.

OPEN MAPNAME — оказаться на любой карте, просто наберите имя, например **OPEN DIG**.

BEHINDVIEW 1 — камера обзора **a la Tomb Raider**.

BEHINDVIEW 0 — вид от первого лица.

FLUSH — возможно, устранит графические неполадки.

Список карт Unreal.

Bluff	Ceremony
Chizra	Dark
Dasacellars	Dasapass
Dcrater	Dig
DKNightOp	DMARIZA
DMCURSE	DmDeathFan
DmDeck16	DMElsinore
DMfith	DmHealPod
DmMorbias	DmRadikus
DmTundra	Dug
Endgame	Entry
ExtremeLab	ExtremeEnd
ExtremeGen	ExtremeBeg
ExtremeCore	ExtremeDark
ExtremeDGen	Gateway
Harobed	IsvDeck1
IsvKran4	IsvKran32
NaliBoat	NaliC
NaliLord	Noork
NyLeve	Passage
QueenEnd	Ruins
SkyBase	SkyCaves
SkyTown	SpireVillage
TerraLift	Terraniux
TheSunspire	Trench
Unreal	VeloraEnd
Vortex2	

Deadlock 2

Нажмите <**Ctrl**> + **F12**, чтобы активизировать режим кодов.

Pile it on — дает ресурсы.
Q40 — совершить все возможные научные открытия.
Greeblie — заканчивает текущую научную разработку.
WALL2WALL — максимальное население.
Leo — показывает ресурсы и юнитов на вражеских территориях.
Bigbro — показать любую территорию.
Charisma — дружить со всеми компьютерными игроками.
Squish — выиграть сценарий.

СИ



ВАШИМ ДЕТЯМ!



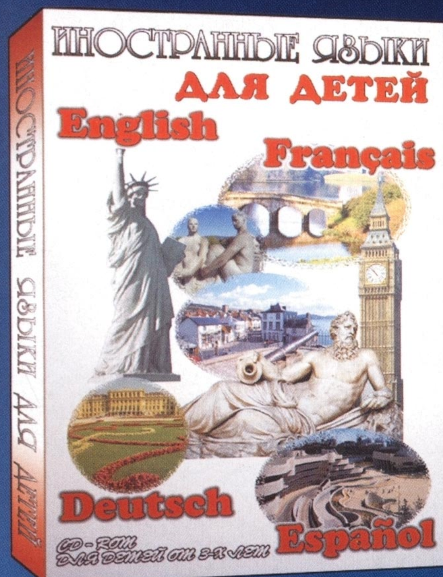
Интерактивные книги READING SUCCESS известны всему миру и пользуются широкой популярностью как среди детей, так и среди взрослых. Они очень напоминают пластинки с любимыми сказками, но плюс к голосу и музыке - чтение с разной скоростью, игры на тренировку памяти и внимательности, возможность переходить с русского на английский язык в любом месте программы. А, поскольку, все события разворачиваются на компьютере, то и первые навыки в его освоении. Руссифицированный и достаточно простой интерфейс, помогает делать первые шаги без особых усилий.

ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!

МЫ НАХОДИМ ДРУГ ДРУГА И ВМЕСТЕ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!

Купим готовые игровые и мультимедиа проекты на любой стадии завершенности. т.: 946-0802

МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!



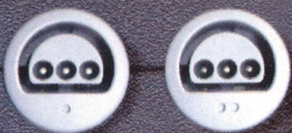
Уникальный диск, позволяющий ребенку получить основы знаний любого из четырех языков.

Каждое действие ребенка сопровождается красочной анимацией или показом видеоролика.

Десять виртуальных друзей живут на Вашем компьютере! Вампир или заяц, подводная лодка или гангстер, дракон или солдат не дадут Вам соскучиться и доставят много приятных минут!



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:	г. Москва, 1-й Хорошевский пр.,16-1, цокольный этаж 3-го подъезда;телефон: (095) 946-0802, 945-6886, факс: (095) 945-6976; Адрес в интернете: www.homecomputer.ru; e-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru
РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА:	г. Москва, ул. Новокузнецкая, 17/19 стр. 1, магазин "РАДИОТЕХНИКА"; а так же заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом или в офис) т.: 145-2347



NINTENDO 64

КОДЫ СЕКРЕТЫ

Aero Gauge

Поменять цвет «машин»

На экране выбора средства передвижения нажмите кнопку **R** для того, чтобы изменить цвет машины.

Все трассы и все машины

1. Подключите к приставке 2 джойстика.

2. Включите игру и зажмите на первом джойстике кнопку старт. Держите ее зажатой до того момента, пока не появятся слова «**Push Start**».

3. На втором джойстике одновременно нажмите вверх, нижнюю кнопку **C**, **R**, **L** и **Z**.

4. Отпустите кнопки и сразу же нажмите на первом джойстике старт.

К сожалению, этот трюк может сразу и не сработать, поэтому повторите шаги № 3 и 4 несколько раз, пока вам не станут доступны все секреты игры.

Трасса China Town Jam

Чтобы получить себе эту трассу без использования трюков, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти режим **Grand Prix** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на джойстике от N64

Чтобы получить в свое распоряжение такое средство передвижения, войдите в режим **Time Attack**. Теперь постарайтесь закончить гонку со временем, оканчивающимся на .064. Сделать это будет очень сложно, но возможно.

Ездить на Dominator

Для того, чтобы получить себе такую машину, вы должны пройти игру на уровне сложности **EXPERT**, при этом заняв только первые места, используя машину **Black Lighting**.

Ездить на Prowler

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Hornet** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на Reaper

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Shredder** и занять на каждой из трасс первое место.

Ездить на Vengeance

Чтобы получить себе эту машину, вы должны на уровне сложности **EXPERT** пройти игру на машине **Avenger** и занять на каждой из трасс первое место.

Трасса Neo Speed Way

Чтобы получить себе эту трассу без использования трюков, вы должны на уровне сложности **INTERMEDIATE** пройти режим **Grand Prix** и занять на каждой из трасс первое место.

Ускорение

Во время гонки зажмите **A** и резко поверните влево или вправо с помощью кнопки **Z**. Отпустите кнопки и вы получите ускорение. К сожалению, этот трюк требует упорной тренировки.

Быстрый старт

На старте зажмите кнопки **A** и **B**. Когда комментатор скажет «**Go**!», отпустите кнопку **B**.

NHL Breakaway'98

Дополнительные команды.

Во время выбора команды нажмите верхнюю **C**, **L** и левую **C**. Вы должны будете услышать звуковой сигнал если это сработало. Теперь вам станут доступны еще 3 дополнительных команды.

Случайный выбор команды

Во время выбора команды одновременно зажмите **L** + **R**, и компьютер сам выберет вам команду.

Совершенный игрок

Для начала войдите в опцию создания игрока. Теперь введите имя «**Jim Jung**». Теперь вы можете поменять ему любые характеристики, но он все равно останется самым лучшим игроком.

Дополнительные 100 очков

Чтобы ваша команда заработала дополнительные 100 очков в режиме **Season**, нужно проделать следующий трюк:

На главном меню режима Season нажмите: левую **C** (2 раза), правую **C** (2 раза), левую **C** (2 раза), правую **C** (2 раза), а затем кнопку **R**. Этот трюк можно проделать сколько угодно раз.

Все секреты

На экране с названием игры нажмите:

левая **C**, правая **C**, левая **C**, правая **C**, **R**, **R**. Теперь войдите в главное меню, и вам будет доступна новая опция.

Команда противника без вратаря

Начните игру и нажмите старт. Войдите в меню **Controller Select** и возьмите себе в управление другую команду. Теперь, в опции **Team Options**, выберите игру без вратаря (**pull goalie**). Верните себе в распоряжение первую команду и возвращайтесь в игру.

Bio Freaks

«Дата рождения».

Чтобы узнать, когда была создана ваша копия игры, включите систему и сразу же нажмите на левую кнопку **C**. Если все сделано вовремя, то вы услышите смех.

Фаталити и убийства одним ударом.

Эти коды работают при изначальных установках игры (default settings):

Вп — нажать вперед
Н — нажать назад
LP — левая-**C**
RP — верхняя-**C**
LK — нижняя-**C**
RK — правая-**C**

Фаталити:

MinaTek: **Headspit Вп-A-LP** + **LK** (рядом с оппонентом)

ZipperHead: **Buzzcut**: **Вп-A-A** + **RK** (рядом с оппонентом, когда у него не останется рук)

Ssapo: **Headevour**: **Вп-A-A** + **RP** + **RK** (рядом)

PsyClown: **Cut in half**: **Вп-A-A** + **LP** + **LK** (рядом)

Sabotage: **Decapiblast**: **Вп-A-A** + **RP** (на рассоянии 1-3 шагов)

BullzEye: **Backhandecap**: **Вп-A-A** + **RP** (рядом)

Delta: **TorsoShears**: **Вп-A-A** + **LK** (рядом)

Purge: **Mutilator**: **A-Вп-Вп** + **RP** + **RK**

Драка от первого лица

Чтобы переключиться на вид от первого лица, зажмите на крестовине влево и нажмите старт. Чтобы вернуться назад, зажмите на крестовине вниз и нажмите старт.

Snowboard Kids

Быстрый старт

Когда на экране появится надпись **Go**!, сразу нажимайте на кнопку **A**. Ваш персонаж подпрыгнет и поедет быстрее всех.

Все трассы, герои и доски

На экране главного меню введите следующий код:

Аналоговый джойстик вниз, аналог. джойстик вверх, крестовина вниз, крестовина вверх, нижняя **C**, верхняя **C**, **L**, **R**, **Z**, крестовина влево, правая **C**, аналог. джойстик вверх, **B**, крестовина вправо, левая **C** и **Start**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «**Yeah**!»

Тайная трасса Quicksand Valley

Займите первое место на первых шести трассах.

Тайная трасса Ninja Land

Для начала вы должны получить золотые кубки на первых восьми трассах. После этого вы увидите концовку, и вам откроется еще одна трасса.

Тайная трасса Silver Mountain

Для начала пройдите первые 7 трасс и займите на них первое место. Вам откроется трасса **Quicksand Valley**, пройдя которую, вы получите **Silver Mountain**.

Секретный герой

Займите первое место на трассе Ninja Land, и вы получите в свое распоряжение дополнительного героя.

World Cup'98

Звуковые эффекты

Для того, чтобы самому управлять звуковыми эффектами, после забитого гола нажмите **A**, **B**, левую или правую **C**.

Yoshi's Story

Внезапная смерть

Вы можете в любой момент убить своего **Yoshi**, если во время игры одновременно нажмете кнопки **Z**, **L**, **A** и **B**.

Бесконечные продолжения

В тот момент, когда вы потеряете последнего **Yoshi**, просто нажмите **reset**.

Quake 64

Секретное меню

Введите **QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ** в качестве пароля. Вам скажут, что пароль не верен.

Тем не менее, в меню опций появится новая строка: '**Debug**'. Войдите в нее, и вы сможете поменять все настройки игры.

СИ

Swagman

Невидимость

Во время игры нажмите на паузу и введите следующий код:

○, □, ✕, □, ○, □, ○, □, △, □, ○, △, ○, □, △, □.

Theme Hospital

Пароли уровней.

2. **ХОКТТОКХ**
3. **ООТКХТОТ**
4. **КТОКХХТО**
5. **ОТКОХТОК**
6. **КТКОХКХО**
7. **КТТОХКТО**
8. **ХТКОТОКХ**
9. **ТКХТОХТК**
10. **ОКХТКХОК**
11. **ТОКОТКОХ**
12. **ОКХХКОКТ**

Abe's Oddysee



Выбор уровня.

На главном меню зажмите **R1**, а затем нажмите:

⇩, ⇨, ⇦, ⇨, □, ○, □, △, ○, □, ⇨, ⇦.

Посмотреть все заставки.

На главном меню зажмите **R1**, а затем нажмите:

⇧, ⇦, ⇨, □, ○, △, □, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨.



Critical Depth

Все коды вводятся во время игры.

Заставить врагов покинуть подлодки:

L1, **R1**, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧.

Увеличение силы оружия.

R1, **R2**, **R1**, **R2**, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩.

Неуязвимость.

L1, **R1**, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨.

Бесконечное оружие.

L1, **R1**, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩.

Секретные подлодки.

Mr Phatt.

Пройдите игру на Medium.

Agent 326

Пройдите игру на **Hard**, используя **Mr Phatt**.

Abadon

Пройдите игру на **Hard**, используя **Agent 326**.

Overseer

Пройдите игру всеми персонажами.

Gex 3D

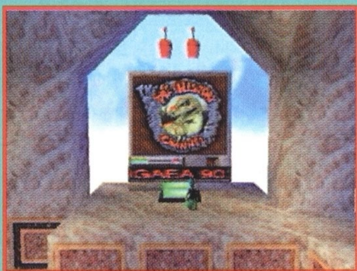


Выбор уровня.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

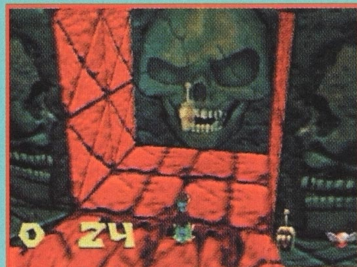
⇨, ⇨, ⇦, ⇨, △, ⇩, ⇨.

Вернитесь в игру и нажмите **select**.



Бесконечные жизни.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:



⇧, ⇧, ⇩, ⇨, △, ⇩.

Невидимость.

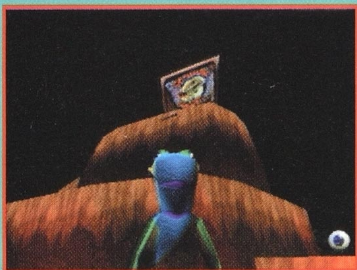
Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

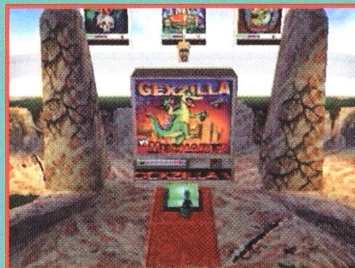
⇦, ⇨, △, ⇩, ⇨, ⇦.

Говорящий Gex.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

△, ⇦, ○, ⇧, ⇩.





Вернитесь в игру, и при каждом нажатии на **select Gex** будет что-либо говорить.

Таймер.

Нажмите на паузу. Зажмите **L2** и нажмите:

⇨, △, ⇨, ⇦, △, ✕.

Когда вы вернетесь в **Media Dimension**, нажав **Select**, вы сможете посмотреть на ваши рекорды.

Меню отладки.

Введите код выбора уровня, а затем любой другой код. Вернитесь в игру в **Media Dimension** и нажмите **Select**.

Наилучшая концовка.

Введите следующий код, затем вернитесь в **Channel Z**, чтобы убить босса и посмотреть концовку:

R1, **R2**, ✕, **L2**, □
✕, □, **R2**, **R2**, **R2**, ✕
L2, □, ✕, **R2**, □, **L2**
R2, ✕, **L2**, □, ✕, **R2**
□, **L2**, **R2**, ✕, □

Reboot.

Играть за Enzo.

На экране главного меню нажмите:

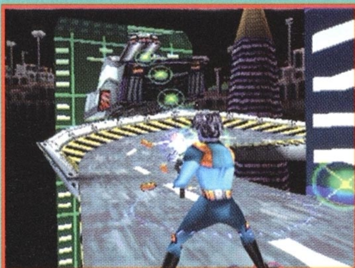
⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇩, **L1**, **R1**, ⇨, ⇩, ⇨.

Теперь начните новую игру.

Восстановление энергии.

На экране главного меню нажмите:

⇨, **L1**, ⇧, ⇨, ⇩, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦.



Дополнительная защита.

На экране главного меню введите:

⇩, **R1**, ⇦, ⇨, ⇩, **L2**, **R2**, ⇦, ⇨, ⇧.

К сожалению, последние два кода вместе не работают.

СИ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Здравствуй, глубокоуважаемая редакция «СИ», пишет вам поклонник вашего журнала и компьютерных игр. Несомненно, журнал ваш самый лучший, но нельзя же все время игнорировать «MK4»! Я знаю, что у вас в редакции не любят файтинги, но ведь вы пишите про все новые игры, и я думаю, вы напечатаете вместо какой-нибудь бездарной стратегии (я вообще стратегии люблю, но хорошие) хоть пару слов о «MK4», пусть даже и не очень приятных, и не потому, что это «MK4», а потому, что это просто новая игра. И не надо расписывать ее несуществующие прелести, пишите как есть.

А теперь главные вопросы:

1. Стоит ли приобретать Voodoo2, если на компьютере установлен процессор не Pentium II?

2. Что за игра такая Carmageddon Splat Pack, и выйдет ли вторая часть Carma-geddon'a?

3. Почему факс-модемы стоят как обычные, а иногда дешевле?

Саня П.

Многоуважаемые поклонники Mortal Kombat! До сих пор вы не могли видеть рецензию по MK4 на страницах «Страны Игр» по одной простой причине - игра как бы еще не совсем вышла. Как только она выйдет и как только наши авторы разберут ее по косточкам, сразу же появится полноценный обзор со всеми указанными достоинствами и недостатками. Также спешим опровергнуть несправедливые замечания о том, что в редакции не любят файтинги.

1. Вопрос предполагает уточнение многих нюансов. Процессор не Pentium II - это какой? Таких, в общем-то, много... Конечно, значительный прирост производительности будет заметен только с процессором Pentium II. С процессором Pentium 200MMX разница от замены акселераторов будет не столь значительная, а с Pentium 166 она исчисляется 3-4 fps разницы.

2. Carmageddon Splat Pack - это обычный add-on оригинального Carmageddon с дополнительными трассами, новыми машинами и пр. Единственное значительное отличие - это встроенная поддержка 3D-акселераторов. Полноценное продолжение выйдет в конце этого года и будет называться Carmageddon 2: Carpocalypse(о нем вы могли прочитать в предыдущем номере журнала).

3. Модемы без факса сейчас уже не производятся, поскольку являются устаревшими. Именно по этой причине факс-модемы стоят столько же, а иногда и дешевле. Выбирать следует, ориентируясь прежде всего на свои цели и потребности. Одно дело, если вы намереваетесь играть по модему с приятелем-соседом в Warcraft II, и совсем другое дело, если вам нужен быстрый и качественный доступ в Internet. А в остальном все зависит от вкуса.

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ».

Я постоянный читатель и почитатель вашего журнала. Поэтому я хотел бы задать вам несколько вопросов. По возможности прошу напечатать его и ответы на вопросы в вашем журнале.

1. Почему в мартовском номере(22) в статье «Итоги ушедшего года» вы оценили Dungeon Keeper лишь 9-ю баллами? По моему мнению(но и мнению всех знакомых мне геймеров со стажем), эта оригинальнейшая игра заслуживает и 11-ти баллов, даже по вашим строгим меркам.

2. Почему в описании симуляторов вы часто мало пишите о сложности их управления? Ведь во многих из них надо быть просто асом в вождении настоящего самолета, чтобы разобраться в игре!

Заранее благодарю, с уважением, Маценко Владимир (13 лет), г. Кишинев.

1. Почему только 9 баллов? Если отвечать коротко, то потому, что графика плохая. Игра отличная, но графика плохая. 11 балов ни DK, ни какой-либо еще игре с существующей системой оценок мы не поставим. Уважаемые геймеры, давайте все-таки будем подходить к играм с обьективностью. У каждого из нас есть свои пристрастия, но это не значит, что и у остальных они должны быть такими же.

2. Сложность управления — это составляющая жанра симуляторов. Именно поэтому писать о ней в большинстве случаев не имеет никакого смысла. Конечно, если разработчики сделали какое-то совсем нечто уж совсем и окончательно запредельное, когда даже настоящие летчики хватаются за головы, не в силах запомнить сложнейшие комбинации клавиш, это необходимо отметить, и всегда отмечается.

Привет, редакция!

Хотел бы посоветоваться с Вами вот по какому вопросу: недавно я купил компьютер Pentium 200 MMX и теперь не знаю, что лучше: продать PlayStation и купить 3Dfx или же продолжать играть на приставке(тут еще вот какая загвоздка: мой любимый жанр — файтинги, а на PC ни одной приличной 3D-драки мной обнаружено не было). Как вы посоветуете в этой ситуации?

И еще я хотел бы задать вам несколько вопросов:

1. Сколько примерно еще «продержится» PlayStation?

2. Когда приблизительно появится PlayStation 2, и что эта приставка будет собой представлять?

3. На «персоналке» в этом году должна появиться SimCity 3000. Будет ли она переведена на PS?

С уважением, Харитонов Павел, Москва.

•

Ответ прост: если вам нравятся файтинги больше, чем игры, поддерживающие 3Dfx, то лучше ничего не продавать, ибо на PC игр этого жанра немного, да и те, что есть, шедеврами назвать никак нельзя.

1. Сложно сказать. Естественно, что у каждой приставки есть какой-то вполне определенный цикл жизни, который, как правило, заканчивается смертью. Следуя этой аксиоме, можно было бы достаточно точно спрогнозировать, когда PlayStation прекратит свое существование, но... многие специалисты утверждают, что, говоря об этой приставке, мы, безусловно, имеем дело с неким исключением. Так что PlayStation предстоит еще долгая и счастливая жизнь.

2. Некоторое время назад появились первые слухи о разрабатываемой Sony PlayStation 2. Были известны некоторые предполагаемые технические характеристики, сроки выхода и многое другое. Однако, когда эти слухи дошли до ушей представителя Sony, то он очень правдоподобно удивился: «Какой-такой PlayStation 2»? Разумеется, слухи эти небезосновательны, но преждевременны. Можно точно сказать, что до тех пор, пока на рынке игровых платформ не произойдут какие-нибудь существенные изменения, о PlayStation 2 мы ничего не узнаем, поэтому о сроках выхода говорить бессмысленно.

МНЕНИЕ

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ».

Пишет вам геймер с четырехлетним стажем и хочет описать свои впечатления и успехи в игре Myth: The Fallen Lords в художественной форме с описанием героев.

Переправа через Гьоль.

Солнце клонилось к закату... Войско стояло на холме у реки Гьоль и ожидало атаки сил Зла. Солдаты ожидали разведчика, посланного осмотреть позиции нечисти. Людей было немного — десятка два рыцарей, десяток мужиков, несколько гномов... и путник.

Гном Уни сердито оглядел своих товарищей по оружию. Ему не нравилось торчать черт знает где, под темным грозовым небом, когда через пять минут из-за реки может повалить сотнями нечисть. Командир сказал, что с этой позиции — ни ногой, пока мертвецы не отступят. Что это там за рекой такое? Это был воин, посланный на разведку. Он, не колеблясь, вошел в реку по шею и пересек ее. Его встретили. Воин бормотал что-то про огромные силы врага и про то, что надо бы отступить. Никто его не послушал. Понятно, ведь слово командира — закон! Но тут Уни навострил уши: с того берега слышался явный топот. Воины переглядывались. Тогда вперед вышел Беван, капитан воинов, и сказал, что предстоит большой бой с нечистью. В ту же секунду с того берега послышались всплески и чавканье. Обернувшись, Уни увидел десятка три зомби-тралов, которые пересекали реку. Гномы заняли позиции по сторонам холма, лучники встали впереди, а воины сзади. Два передних трала что-то бурчали себе под нос, вдруг один громко спросил: «А не многовато ли их? Вон сколько гномов!». Второй спросил потише: «А что тебе эти коротышки-то?» Гномы побагровели. «Эти коротышки» разом запустили руки в ранцы, и на нападавших обрушился целый дождь из бутылок с зажигательной смесью. Две группы зомби полегли за просто так. Подножье холма окрасилось кровью. На нос Уни что-то капнуло. Дождь. Очень плохо. Бомбы будут гаснуть, не взорвавшись. А подкрепление силам Тьмы уже шло. Группа зомби шла с юга, две группы взрывных зомби с северо-запада и юго-запада, а три громовержца со свитой из Лишенных Души шли с запада. Холм

брали в кольцо. Воины разделились на две группы и встали по две стороны холма, а все гномы стали закидывать взвод тралов гранатами. На плечах лучников теперь лежала огромная ответственность: уложить камикадзе, Лишенных Души и громовержцев. Надо сказать, справились они удачно! Потери составляли два гнома и лучника, но на южной стороне холма кипела рукопашная. Тем временм через реку снова двинули две большие группы тралов. Южную группу взяли на себя гномы, северную — воины. Южную группу разбили довольно быстро, а на севере кипел бой — там нечисть переваливала по численности раза в три. Уни отступал спиной вперед, как вдруг в плечо ударил топор зомби. Из глубокой раны текла кровь. Гном упал на спину и приготовился к смерти. Зомби навис над ним и... из его груди показался кончик меча. Секунда, и зомби упал.Над поверженным врагом стоял капитан Беван. Так свершился разгром нечисти у реки Гьоль.

The End.

Бортневич Дима (Demon Fire Sword), Санкт-Петербург.

Пара слов в защиту животных

«Мы ничего не раздаем с такой щедростью, как советы.»

(Франсуа Де Ларошфуко)

Довольно печально наблюдать, когда люди, не до конца разобравшиеся в каком-либо вопросе, публично пытаются поделиться своим мнением о нем. Еще хуже, когда это мнение преподносится с такой самоуверенностью, что неискушенные слушатели даже не сомневаются в компетентности собеседника.

Вот на такие невеселые размышления навела меня статья о StarCraft некоего Академика в майском номере СИ. Удивляет одно, как можно высказывать настолько категоричные суждения, ознакомившись с предметом обсуждения лишь поверхностно. Почему я так думаю? Ниже попробую объяснить.

Первое странное утверждение автора статьи касается баланса между различными расами. «...никакого баланса между ними нет, это становится ясно чуть ли не сразу...» — очевидно, автору статьи это стало ясно еще до начала боевых действий.

«Люди сильнее всех, за зергов играть, в принципе, невозможно» — смею Вас заверить, уважаемый Академик, возможно, и не только в принципе. Это не голословное утверждение, я провел не один десяток партий, играя за зергов и, как ни странно это для товарища Академика, проигрывал далеко не всегда. В конце концов, утверждения, подобные процитированному мной выше, попахивают расизмом :), такие милые зверюшки...

Многие говорят о том, что в StarCraft нет никакого баланса между расами, но, что самое забавное, мнения о сильнейшей расе у них отличаются. У одних богами являются люди, у вторых — протосы, у третьих..., третьи просто знают истину :)

Теперь немного о неточностях.

Починка. Несмотря на то, что утверждается в статье, ремонтировать свою технику могут только терраны. У зергов — юниты и здания регенерируют сами. Правда, со временем. С большим временем :(. У протосов чинить вообще ничего нельзя, восстанавливается только силовое поле.

Ресурсы. Веспеновые гейзеры. Да, действительно, когда источник исчерпан, юниты продолжают добывать газ «в меньших количествах», как выразился автор. Только он забыл упомянуть о размере этих меньших количеств. Пока они наберутся на одного более-менее приличного юнита, его строительство может уже не потребоваться за отсутствием всего остального. В этом смысле опять плюс зергам. Каждые 12 кузнечиков, не требующие газа и рождающиеся по 6 за раз, это, на практике, как минимум минус одно здание противника. Хуже, когда исчерпываются кристаллы. Но тут уже никому не позавидуешь.

Управление. «...попасть мышкой в ползающую личинку совсем не просто» — извините, а не проще ли будет попасть мышкой по базе и щелкнуть по иконке личинки? Кстати, неплохо было бы еще заглянуть в хелп и почитать об использовании таких клавиш как Shift и Ctrl. Можно узнать много интересного!

Ландшафт. «...возвышенности, которые практически никакой роли не играют...» — очень смелое утверждение. Возвышенности дают довольно приличное преимущество при обороне. Попробуйте поставить туда танки в siege mode. Вынести их оттуда наземными юнитами практически невозможно.

AI. «Кстати, об AI: Абсолютный ноль». Ну, не все так плохо. Например, собственные юниты. Иногда они ведут себя очень даже разумно. Чтобы не быть голословным, приведу следующий частный случай. Посылаю я гидролизков атаковать протосовское здание, и тут — рояль в кустах, в тумане за зданием пряталась пушка. Что делают юниты? Мои замечательные зверюшки после первого в них попадания быстренько разворачиваются, убирают помеху и после этого возвращаются к исходной цели. Здесь, правда, тоже есть свои минусы, но на что тогда будет нужен игрок, спрашивается ?:)

«Стоит только на горизонте показаться какому-нибудь червяку, как вся огромная армия не выдерживает такого нахальства...» — а вот для этого существует кнопка «держать позицию».

Что касается AI противника, то компьютер иной раз выдает такие фокусы...

Помнится, понастроил я на острове спор для защиты с воздуха, так это протосовское десантное чудо быстренько подлетело, высадило своих мерцающих солдат и удалилось на безопасное расстояние. Те ударили электричеством, но прежде чем я успел нанести ответный удар, судно вернулось и эвакуировало их.

Вся эта операция заняла секунд 10. Мне осталось только открыть рот. Стратегия компьютера тоже не постоянна. Если в одной партии компьютер делает упор на воздушные силы, то в другой, может оказаться, все его силы будут брошены на усиление наземных юнитов. Трудно сказать, от каких факторов это зависит, но порой застает врасплох.

Вот в принципе и все, что я хотел сказать. Остается добавить, что все вышесказанное является моим личным мнением и отнюдь не претендует на истину в последней инстанции. Просто хочется получать объективную информацию об играх, а не досужие домыслы. И еще... не обижайте животных, братьев наших меньших, им надо так мало... всего лишь вселенную :)

Фестер.
fester@spb.rtsnet.ru

ПЕРЕПИСКА

Уважаемая редакция!

Пожалуйста поместите это в ваш следующий номер журнала:

Я давно мечтаю завести друзей по переписке. Меня зовут Женя , мне 11 лет, обожаю квесты. Я буду рад поделиться секретами, которые знаю.

Мой e-mail: bogomaz@nsys.by

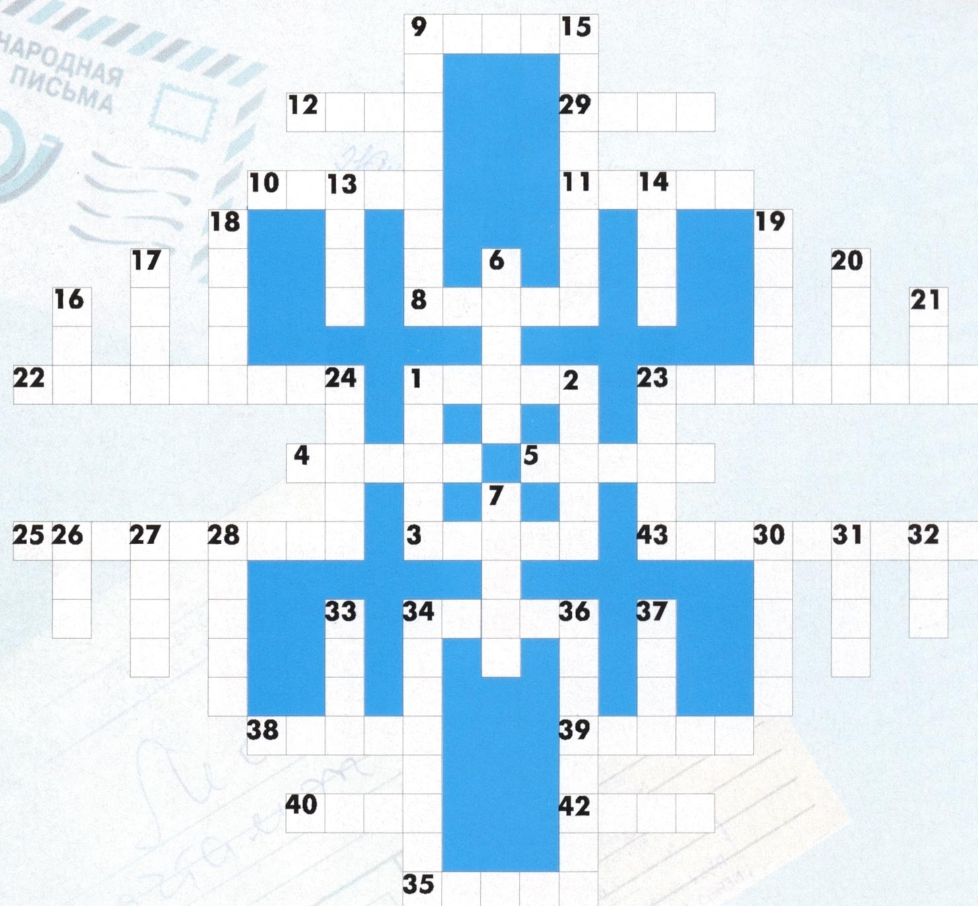
СИ

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Многие из Вас наверняка уже не раз замечали за собой, что читая одну из статей на страницах нашего журнала по игре, которую вы очень хорошо знаете, Вы начинаете внимательнее всматриваться в каждую строчку, говоря про себя: «здесь можно было бы изменить, здесь бы я написал по-другому, этот абзац тут вообще не нужен...» — и т.д. И какой соблазн был взять ручку или придвинуть к себе клавиатуру и создать журналистский шедевр! Останавливала одна вещь: а что делать со статьей дальше? Организовав конкурс на лучшее описание игры, журнал «Страна Игр» дает Вам возможность стать если не знаменитостью, то уж по-крайней мере человеком, статьей которого будут восхищаться десятки тысяч читателей!

Условия просты: вы присылаете описание, мы его оцениваем и лучшие публикуем в номере. Описание может быть любым, дайте свободу своей творческой фантазии! Вне всяких сомнений, победители будут награждены ценными призами. Редакционное жюри не оставит ни одно из описаний без внимания и постарается прокомментировать каждое из них. Игра, которую вы желаете описать, может быть на любой платформе, но желательно чтобы она была новой. Короче говоря, пишите! Мы ждем!

КРОССВОРД



По горизонтали:

1.Лучший в мире 3D-Action. **3.** «Clock ...» — это приключенческая игра на PS. 4. Самый известный производитель процессоров. **5**. Фирма — издатель игры Lunacy. **8**. Gex: Enter the ... 9. Desert Strike, Jungle Strike, ... Strike, Soviet Strike, Nuclear Strike. 11. Известная фирма, производящая принтеры. **12**. Twisted Metl: World... **22**. Издатель игры G-Police. **23**. Издатель Chessmaster 5500 Deluxe. 25. Известная компания, производившая приставки 3DO. **29**. Издатель Острова Сокровищ. **39**. 3D-Action с кучей динозавров и громадными уровнями, лучший 3D-Action на Nintendo 64. **35**. Все злодеи хотят его завоевать и править им. **38**. «Лицо» Nintendo, его профессия сантехник. **39**. ... Runner — отличная RPG. 40.Автосимулятор от Bethesda с отстойной графикой. **42**. В сражениях: ее нужно накопить, чтобы пойти в атаку. **43**. Американская «космическая» компания.

По вертикали:

1. Жанр игры. 2. Самая главная клавиша на клавиатуре. **6**. Издатель файтинга Fighter's Destiny (Nintendo 64). 7. Broken ... : Shadow of the Templars — не самый отстойный квест на PC. **9**. Довольно известная стратегия от 3DO с элементами action. 13. ... Rash можно назвать Carmageddon'ом на мотоциклах. 14. Производитель PlayStation. 15. Раньше Supe, теперь 64. 16. Международный сигнал о помощи. 17. ...&Play. **18**. Издатель многих игр на приставках. **19**. Издатель этого серого и «пасмурного» 3D-action'а — GT Interactive. **20**. Mario 64 ан PS. **21**. В большинстве автосимуляторов их нужно проехать определенное количество, чтобы пройти трассу(ед. число). **23**. Ваша «рука» в компьютере с противным названием. 24. Символ Sony, как Марио для Nintendo. 26. Кнопка рядом с пробелом. **27**. Известная фирма, производящая компьютеры. 28. Master of ... II: Battle of Antares — отличная стратегия. **30**. Четвертый уровень в Tomb Raider II называется — «... House». 31. «...-time strategy.» Издатель Carmageddon. 33. «... Trek. **34**. В названии этой игры и в самой игре его нужно помнить. 36 Самое распространенное устройство ввода. **37**. Производитель Saturn'а.

Ответы на кроссворд, опубликованный в номере 25.

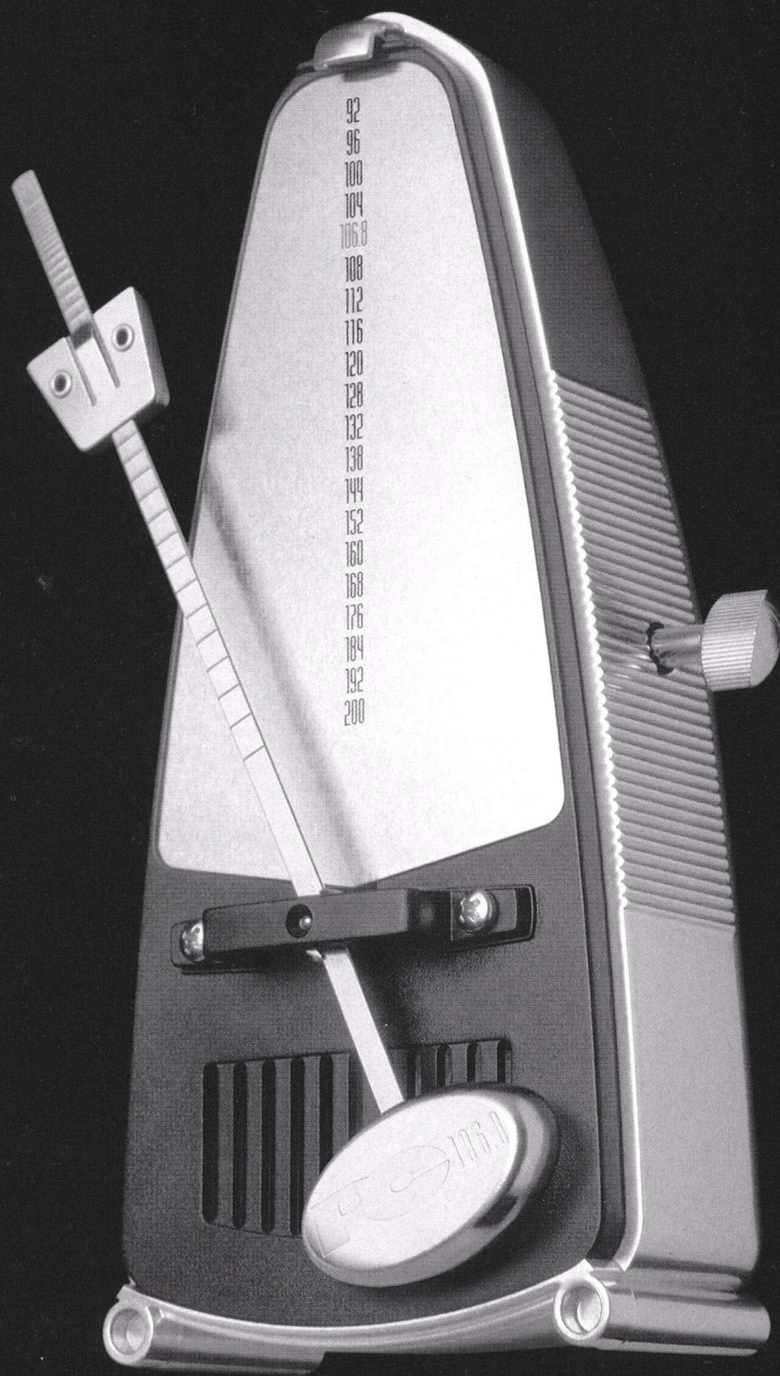
По горизонтали:

1.Всеслав. 3.Потолок. 5.Брелок. 7.Дюрал. 8.Медиум. 10. Мэрия. 11.Сиера. 13.Природные ресурсы в Dune. 15.Аурик. 20.Армор. 21.Флингер. 22.Тотал. 25.Стар. 26.Агент. 28.Блок. 29.Мобил. 30.Ангел. 31.Собака. 32.Остров. 33.Марио. 36.Взрыв. 38.Билл. 39.Ножик. 40.Нога. 41.Рвань. 42.Блокада. 45.Конюх. 49.Крафт. 51.Монти. 53.Склад. 54.Тонна. 55.Директ. 56.Отказ. 57.Восток. 58.Контрол. 59.Твинсен.

По вертикали:

1.Время. 2.Вьюга. 3.Прайс. 4.Книга. 5.Борода. 6.Крики. 8.Майка. 9.Мортла. 10.Минимум. 12.Риал. 14.Поле. 16.Колокол. 17.Синдел. 18.Смысл. 19.Атака. 23.Прибыль. 24.Оборона. 26.Аркан. 27.Тесак. 33.Механик. 34.Обвал. 35.Джокер. 36.Ванна. 37.Вентура. 41.Ричард. 43.Лифт. 44.Дарк. 46.Хищник. 50.Турок. 52.Интел. 53.Старт. 54.Титан.

СИ



ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО **СТАНЦИЯ** ПРИ ПОДДЕРЖКЕ **PUBLIC TOTEM** ФОТОГРАФ: **К. ПОПОВ**

WWW.TOP-100

www.worldcharts.com

www.gameland.ru

PC

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	Pk	Cat
1	1	9	⊕	Starcraft Blizzard 8x	1	WG
2	3	6	⊕	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) New World/3DO/Ubi Soft	2	RP
3	2	36	⊕	Total Annihilation Cavedog/GT 23x	1	WG
4	4	25	⊕	Quake 2 Id/Activision 2x	1	SH
5	5	54	⊕	Fallout Interplay	4	RP
6	6	33	⊕	Age Of Empires Ensemble/Microsoft	3	ST
7	7	12	⊕	Battlezone Activision	5	WG
8	22	2	⊕	Unreal Digital Extremes/Epic/GT	8	SH
9	8	29	⊕	The Curse of Monkey Island LucasArts	6	AD
10	10	81	⊕	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty New World/3DO	2	ST
11	9	74	⊕	Diablo/Hellfire Blizzard/Sierra 18x	1	RP
12	12	19	⊕	Gag Auric Vision	8	AD
13	13	28	⊕	Tomb Raider 2 Eidos	9	AC/AD
14	15	24	⊕	Wing Commander (Prophecy) Origin/Electronic Arts	7	AC/SI
15	18	45	⊕	X-Com 3 (Apocalypse) Mythos/MicroProse	4	ST
16	14	80	⊕	Master of Orion 2 (Battle at Antares) MicroProse	3	ST
17	11	28	⊕	Fifa (Road To World Cup 98) EA Sports/Electronic Arts	7	SP
18	44	4	⊕	Army Men 3DO/Ubi Soft	18	AC/WG
19	16	30	⊕	Grand Theft Auto DMA/BMG/Asc	7	RA
20	21	80	⊕	Command & Conquer/add-on (Red Alert) Westwood/Virgin 16x	1	WG
21	28	6	⊕	Forsaken Probe/Acclaim	21	SH
22	23	49	⊕	Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons Bullfrog/Electronic Arts 9x	1	ST
23	31	6	⊕	Allods (Sealed Mystery) Nival/Buka	23	RP
24	17	34	⊕	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) LucasArts	6	SH
25	19	50	⊕	Carmageddon Stainless/SCi/Interplay	6	RA
26	20	118	⊕	Civilization 2/Fantastic Worlds MicroProse 35x	1	ST
27	25	28	⊕	Blade Runner Westwood/Virgin	16	AD
28	27	24	⊕	Worms 2 Team 17/MicroProse	24	AC/PU
29	38	2	⊕	World Cup 98 EA Sports	29	SP
30	33	37	⊕	Dark Reign (The Future of War) Auran/Activision	10	WG
31	26	34	⊕	Imperialism Frog City/SSI/Mindscape	17	ST
32	40	57	⊕	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power Totally/LucasArts	7	AC/SI
33	39	31	⊕	Riven (The Sequel To Myst) Cyan/Red Orb	18	AD
34	30	28	⊕	Myth (The Fallen Lords) Bungie/Eidos	14	ST
35	29	36	⊕	NHL 98 EA Sports/Electronic Arts	17	SP
36	24	11	⊕	Parkan (The Imperial Chronicles) Nikita	22	AC
37	36	36	⊕	Ultima Online Origin/Electronic Arts	19	RP
38	35	10	⊕	Star Wars/Supremacy (Rebellion) Coolhand/LucasArts	11	ST
39	34	97	⊕	Quake/Sourge of Armagon Id/GT 1x	1	SH
40	56	3	⊕	Monster Truck Madness 2 Terminal Reality/Microsoft	40	RA
41	43	66	⊕	Magic/Add-ons (The Gathering) MicroProse	9	ST
42	45	5	⊕	Motorhead Digital Illusions/Gremlin	42	RA
43	41	89	⊕	The Elder Scrolls (Daggerfall) Bethesda/Virgin	6	RP
44	46	35	⊕	Lands of Lore (Guardians of Destiny) Westwood/Virgin	20	RP
45	37	4	⊕	Spec Ops (Rangers Lead the Way) Zombie/Ripcord	37	AC
46	42	33	⊕	Gettysburg Firaxis/Electronic Arts	15	ST
47	32	9	⊕	Warhammer (Dark Omen) Electronic Arts	32	WG
48	58	62	⊕	Moto Racer Delphine/BMG	21	RA
49	50	26	⊕	Seven Kingdoms Enlight/Interactive Magic	16	ST
50	62	8	⊕	M1 Tank Platoon 2 MicroProse	50	SI
51	48	32	⊕	Panzer General 2 SSI/Mindscape	27	WG
52	53	132	⊕	Stars! 2 Star Crosses/Empire	11	ST
53	59	43	⊕	Warlords 3 (Reign of Heroes) SSG/Red Orb	12	WG
54	51	27	⊕	F1 Racing Simulation Ubi	35	RA
55	47	32	⊕	Entrepreneur Stardock	21	ST
56	52	48	⊕	Links OS/2 Access/Stardock	25	SP
57	72	31	⊕	Close Combat (A Bridge Too Far) Atomic/Microsoft	33	WG
58	55	76	⊕	Trials of Battle Shadowsoft/Stardock	10	SH
59	64	48	⊕	Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey Adeline/Activision	19	AD
60	61	3	⊕	Galactic Civilizations Gold Stardock	60	ST
61	60	117	⊕	Descent 2 Parallax/Interplay	5	SH
62	75	28	⊕	Championship Manager 97/98 Eidos	34	SP
63	49	34	⊕	Incubation (Time Is Running Out) Blue Byte	20	ST
64	54	30	⊕	Abe's Oddysee Oddworld/GT	23	PL
65	81	37	⊕	Hexen 2/Add-ons (The Beginning of the End) Raven/Activision	10	SH
66	63	10	⊕	F-15 Jane's/Electronic Arts	52	SI
67	92	3	⊕	Incoming Rage	67	SH
68	77	21	⊕	I-War Optical/Infogrames/Ocean	29	ST
69	65	8	⊕	Die By the Sword Treyarch/Interplay	37	AD/RP
70	57	14	⊕	Balls of Steel Wildfire/Pinball Wizards	41	AR
71	70	25	⊕	SubSpace Burst/Virgin	49	AC
72	90	73	⊕	M.A.X. Interplay	25	WG
73	80	103	⊕	The Settlers 2/Die Siedler 2 (Veni, Vidi, Vici) Blue Byte	15	ST
74	79	30	⊕	NBA Live 98 EA Sports/Electronic Arts	44	SP
75	78	13	⊕	Tex Murphy (Overseer) Access	46	AD
76	76	109	⊕	Duke Nukem 3D/add-ons 3D Realms/GT	2	SH
77	96	46	⊕	The Last Express Smoking Car/Broderbund	16	AD
78	66	27	⊕	Warhammer (Final Liberation) SSI/Mindscape	49	WG
79	86	76	⊕	Privateer 2 (The Darkening) Origin/Electronic Arts	14	AC/ST
80	73	63	⊕	Capitalism Plus Enlight/Interactive Magic	33	ST
81	85	86	⊕	Avarice (The Final Saga) CSS/Stardock	10	AD
82	69	33	⊕	Uprising Cyclone/3DO	24	AC/ST
83	67	86	⊕	MechWarrior 2 (Mercenaries) Activision	15	AC
84	84	61	⊕	Emperor of the Fading Suns Holistic/Segasoft	37	ST
85	89	131	⊕	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness) Blizzard	2	WG
86	99	5	⊕	Starship Titanic Digital Village/Simon & Schuster	78	AD
87	74	31	⊕	Zork (Grand Inquisitor) Activision	53	AD
88	68	5	⊕	Anno 1602 Sunflowers	56	SI
89	98	3	⊕	Games People Play (Hearts, Spades & Euchre) Westwood	89	ST
90	87	69	⊕	Need for Speed 2/Special Edition Electronic Arts	16	RA
91	82	26	⊕	Lords Of Magic Impressions/Sierra	29	RP
92	91	58	⊕	Vigilance on Talos V PolyEx	36	PL
93	-	5	⊕	CART Precision Racing Microsoft	64	RA
94	93	2	⊕	Sanitarium DreamForge/ASC	93	AD
95	95	27	⊕	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999) SSI/Mindscape	62	WG
96	88	2	⊕	Industry Giant Interactive Magic	88	ST
97	97	22	⊕	F22 (Air Dominance Fighter) DiD/Ocean	50	SI
98	71	12	⊕	TOCA (Touring Car Championship) Codemasters	71	SI/SP
99	100	9	⊕	Ultim@te Race Pro Kalisto/MicroProse	38	RA
100	94	29	⊕	Pax Imperia (Eminent Domain) Heliotrope/THQ	29	ST

Video

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	Pk	Cat
1	1	20	⊕	Gran Turismo Sony 3x	1	RA
2	2	41	⊕	Sakura Wars/Sakura Taisen Red/Sega	2	AD/RP
3	3	7	⊕	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 Red/Sega	2	AD/RP
4	4	9	⊕	Tekken 3 Namco 2x	1	FI
5	5	21	⊕	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns Sega	3	PU
6	6	19	⊕	Resident Evil 2 Capcom	3	AD
7	7	73	⊕	Final Fantasy 7 Square 35x	1	RP
8	9	4	⊕	Panzer Dragoon Saga Team Andromeda/Sega	8	RP
9	8	41	⊕	Goldeneye 007 Rare/Nintendo	2	AC
10	22	3	⊕	Breath of Fire 3 Capcom	10	RP
11	13	36	⊕	Castlevania (Symphony of the Night) Konami	6	AC
12	10	21	⊕	Alundra Working Designs	9	AC/AD
13	12	49	⊕	Final Fantasy Tactics Square	4	RP/ST
14	15	7	⊕	Vampire Savior Capcom	14	FI
15	14	61	⊕	Wild Arms Media Vision/Sony	5	RP
16	17	7	⊕	1080' Snowboarding Nintendo	11	SP
17	11	9	⊕	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) Electronic Arts	10	RA
18	21	28	⊕	Tomb Raider 2 Eidos	4	AC/AD
19	20	14	⊕	Xenogears Square	17	RP
20	16	16	⊕	Grand Theft Auto DMA/BMG	15	RA
21	25	7	⊕	Mystical Ninja Konami	21	AC/RP
22	29	35	⊕	Formula 1 (Championship Edition) Bizarre Creations/Psygnosis	11	RA
23	28	37	⊕	Abe's Oddysee Oddworld/GT	4	PL
24	24	6	⊕	Motorhead Digital Illusions/Gremlin	23	RA
25	32	23	⊕	SaGa Frontier Square	15	RP
26	23	14	⊕	Shining Force 3 Sonic Team/Sega	12	RP/ST
27	18	51	⊕	Shining (The Holy Ark) Sega	7	RP
28	19	3	⊕	World Cup 98 EA Sports	19	SP
29	31	8	⊕	Dead or Alive Tecmo	19	FI
30	30	44	⊕	Langrisser 4 NCS/Masaya	20	ST
31	26	14	⊕	Einhander Square	22	SH
32	33	6	⊕	Parasite Eve Square	20	RP
33	35	3	⊕	Forsaken Acclaim	33	SH
34	44	56	⊕	X-Men vs. Street Fighter Capcom	25	FI
35	36	33	⊕	Super Robot War F Banpresto	30	ST
36	46	11	⊕	Gex (Enter the Gecko) Crystal Dynamics	32	PL
37	-	1	⊕	World Cup 98 EA Sports	37	SP
38	-	1	⊕	MLB feat. Ken Griffey Baseball Angel/Nintendo	38	SP
39	39	25	⊕	WCW Vs. NWO (World Tour) Asmik/THQ	19	FI
40	38	31	⊕	Dead or Alive Tecmo	6	FI
41	37	83	⊕	Suikoden/Genso Suikoden Taito/Konami	7	RP
42	54	28	⊕	Diddy Kong Racing Rare/Nintendo	2	RA
43	41	26	⊕	Fifa (Road To World Cup 98) EA Sports/Electronic Arts	8	SP
44	42	33	⊕	Last Bronx AM3/Sega	20	FI
45	57	64	⊕	Soul Blade/Soul Edge 2 Namco	3	FI
46	63	2	⊕	Bust-a-Move 3 Taito/Natsume	46	ST
47	49	100	⊕	Nights (Into Dreams) Sonic Team/Sega 7x	1	PL
48	34	41	⊕	Tokimeki Memorial Konami	18	ST
49	58	54	⊕	Persona (Revelations) Atlus	20	RP
50	43	48	⊕	Thunderforce 5 Technosoft	15	SH
51	45	60	⊕	Star Wars (Shadows of the Empire) LucasArts/Nintendo	13	SH
52	27	9	⊕	Tennis Arena UbiSoft	14	SP
53	47	66	⊕	Rage Racer Namco	15	RA
54	56	4	⊕	Point Blank Namco	54	SH
55	48	18	⊕	Yoshi's Story Nintendo	24	PL
56	40	30	⊕	Colony Wars Psygnosis	4	SH
57	70	78	⊕	Killer Instinct Gold Rare/Nintendo	8	FI
58	50	110	⊕	Guardian Heroes Treasure/Sega	2	FI
59	74	3	⊕	Hot Shots Golf Camelot/Sony	59	SP
60	52	28	⊕	V-Rally/Need For Speed VRally Infogrames/Ocean/EA	16	RA
61	51	96	⊕	Tomb Raider Core Design/Eidos 24x	1	AC/AD
62	60	5	⊕	House of the Dead Tantalus/Sega	60	AD/SH
63	67	63	⊕	Blast Corps Rare/Nintendo	20	AC/SH
64	61	5	⊕	Tenchu Sony	61	AC
65	72	81	⊕	Albert Odyssey Working Designs	36	RP
66	82	28	⊕	Crash Bandicoot 2 (Cortex Strikes Back) Naughty Dog/Sony	9	PL
67	84	19	⊕	Game Paradise Jaleco	47	SH
68	71	100	⊕	Mario 64 Nintendo 9x	1	PL
69	55	14	⊕	Burning Rangers Sonic Team/Sega	9	AC/SH
70	80	4	⊕	G Darius Taito	70	SH
71	59	26	⊕	San Francisco Rush Atari/Midway/GT	18	RA
72	65	22	⊕	NBA Live 98 EA Sports/Electronic Arts	59	SP
73	88	3	⊕	NBA Shootout 98 Sony	73	SP
74	69	16	⊕	Beast Wars (Transformers) Takara/Hasbro	56	AC
75	75	5	⊕	Mortal Kombat Mythologies (Sub-Zero) Midway	75	FI/RP
76	53	2	⊕	MLB '99 Sony	53	SP
77	77	18	⊕	Command & Conquer (Red Alert) Westwood	22	WG
78	64	20	⊕	Red Asphalt Interplay	5	RA
79	98	25	⊕	Bomberman 64 Hudson/Nintendo	30	AC/PU
80	73	16	⊕	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) Enix	30	PU
81	-	84	⊕	Dragon Force Working Designs	9	RP
82	-	43	⊕	Manx TT Super Bike AM3/Sega	14	RA
83	-	1	⊕	Forsaken 64 Acclaim/Iguana	83	SH
84	78	6	⊕	Pitfall 3D (Beyond the Jungle) Activision	78	PL
85	62	58	⊕	Starfox 64/Lylat Wars Nintendo	5	SI
86	68	34	⊕	Top Gear Rally Boss Game/Midway	17	RA
87	86	25	⊕	Nightmare Creatures Kalisto/Activision	49	AC
88	76	10	⊕	Diablo Climax/Electronic Arts	54	AC/RP
89	90	114	⊕	Resident Evil Capcom 6x	1	AD
90	89	3	⊕	Judge Dredd Gremlin/Activision	89	AC
91	79	20	⊕	Mace (The Dark Ages) Atari/Midway/GT	24	FI
92	-	43	⊕	Turok (Dinosaur Hunter) Iguana/Acclaim	9	SH
93	66	31	⊕	Duke Nukem 3D Lobotomy/Sega	5	SH
94	92	51	⊕	International Superstar Soccer Pro/ISS 64 Konami	5	SP
95	93	9	⊕	Fighter's Destiny Ocean	45	FI
96	-	1	⊕	Wayne Gretzky 3D Hockey 98 Ataris/Midway	96	SP
97	-	6	⊕	Duke Nukem 64 Eurocom/GT	37	SH
98	-	2	⊕	Tactics Ogre Artdink/Quest/Atlus	95	ST
99	-	1	⊕	Soukaigi Square	99	AC/RP
100	85	30	⊕	Street Fighter EX Plus Alpha Arika/Capcom	25	FI

TW (this week) — на этой неделе. LW (last week) — на прошлой неделе. NW (number of weeks) — количество недель. Vote — голос. Title — название.
Developer/publisher — Издатель/Разработчик. PK (Peak position) — самая высокая позиция, которая была занята игрой за все время. Cat (Cattegory) — категория.

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов
1	14	Z.A.R.	4/11/98	8.58	1518.00
2	7	StarCraft	4/10/98	8.41	1294.60
3	44	GAG	4/12/98	9.70	649.60
4	12	FallOut	4/11/98	8.93	624.80
5	1	Mechwarrior 2 : The Titanium Triology	4/10/98	9.55	611.00
6	71	ALLODS	4/19/98	8.84	574.60
7	16	Diablo/Diablo Addon's	4/11/98	8.76	446.60
8	3	Quake II	4/10/98	8.03	417.80
9	20	Total Anhigilation	4/11/98	8.93	411.00
10	55	Ultima Online	4/15/98	9.54	391.00
11	63	MADSPACE	4/17/98	9.93	377.40
12	22	Age of Empires	4/11/98	8.29	306.60
13	2	FIFA98 Road to world cup	4/10/98	8.49	271.80
14	69	Heroes of might and magic 2	4/19/98	8.35	258.80
15	27	Warhammer : Dark Omen	4/11/98	9.32	251.60
16	135	The Need for Speed	5/14/98	9.44	226.60
17	5	Wing commander : Prophecy	4/10/98	9.47	189.40
18	38	Dungeon Keeper	4/12/98	8.50	187.00
19	51	Imperium Galactika	4/13/98	9.44	179.40
20	23	Master of Orion2	4/11/98	8.88	159.80
21	56	Дальнобойщики	4/15/98	8.58	154.40
22	10	Grand Theft Auto	4/10/98	9.02	144.40
23	59	Carmageddon	4/16/98	8.95	143.20
24	76	Tomb Raider 2	4/19/98	9.13	137.00
25	11	NHL98	4/10/98	8.83	132.40
26	37	Su-27 Flanker	4/12/98	8.24	131.80
27	75	Duke3D	4/19/98	9.31	130.40
28	47	Братья ПИЛОТЫ : По следам полосатого слона .	4/13/98	7.69	115.40
29	68	WARCRAFT2	4/18/98	8.71	113.20
30	53	Transport Tacoon de luxe	4/14/98	8.60	111.80
31	46	Parkan: Хроника империи	4/13/98	9.29	102.20
32	50	Civilization 2	4/13/98	8.87	97.60
33	34	Tomb Raider	4/12/98	9.48	94.80
34	108	C&C 2 : Tiberium Sun	5/1/98	9.78	88.00
35	61	Worms2	4/16/98	8.68	86.80
36	18	Battlezone	4/11/98	9.36	84.20
37	4	Brooken sword 2	4/10/98	7.98	79.80
38	134	Star Control 2	5/14/98	8.62	77.60
39	36	Myth: The Fallen Lords	4/12/98	9.18	73.40
40	90	The need for speed 2 SE	4/24/98	8.07	72.60
41	58	Spec Ops	4/16/98	9.05	72.40
42	24	Incubation	4/11/98	8.40	67.20
43	150	BLADE RUNNER	5/25/98	9.93	59.60
44	110	Theme Hospital	5/2/98	8.23	57.60
45	42	The curse of monkey island	4/12/98	9.37	56.20
46	89	The Need for speed 3	4/24/98	9.27	55.60
47	31	Rebellion	4/12/98	8.80	52.80
48	35	Blood	4/12/98	7.31	51.20
49	106	POWERBOAT Racing	4/29/98	8.47	50.80
50	45	Ufo's	4/12/98	8.33	50.00
51	74	Jedi Knight: Dark forces 2	4/19/98	8.33	50.00
52	72	The Lords of Magic	4/19/98	8.07	48.40
53	109	Carmageddon Splat Pack	5/1/98	9.20	46.00
54	73	Quake	4/19/98	8.12	40.60
55	168	CARMAGEDDON 2 : carpocalypse now	6/2/98	9.95	39.80
56	119	Forsaken	5/8/98	8.80	35.20
57	88	X-Com Apocalypse	4/24/98	8.70	34.80
58	137	Magic the Gathering	5/15/98	9.87	29.60
59	111	Deeper Dungeons	5/2/98	9.53	28.60
60	149	Don Capone	5/25/98	9.27	27.80
61	122	F1 Racing Simulation	5/9/98	8.80	26.40
62	152	Daggerfall	5/27/98	8.40	25.20
63	62	Die by the sword	4/17/98	8.27	24.80
64	26	Final Doom	4/11/98	8.20	24.60
65	121	Microsoft Flight Simulator 98	5/8/98	8.07	24.20
66	49	Противостояние	4/13/98	7.60	22.80
67	21	M.A.X.	4/11/98	7.07	21.20
68	80	Men In Black	4/21/98	10.00	20.00
69	123	Total Annihillation	5/9/98	10.00	20.00
70	148	Wolfstein 3D	5/24/98	9.80	19.60
71	97	Broken Sword 2	4/25/98	9.50	19.00
72	157	Unreal	5/29/98	9.50	19.00
73	25	Pax Imperia Eminent Domain	4/11/98	6.20	18.60
74	70	Beasts and Bumpkins	4/19/98	9.20	18.40
75	118	Might & Magic VI	5/6/98	9.20	18.40
76	126	TwinsenOdissy2	5/10/98	9.10	18.20
77	86	Faery Tale Adventure II- "Halls of the Dead"	4/23/98	9.00	18.00
78	141	Grand Theft Auto	5/17/98	9.00	18.00
79	48	Championship Manager 2	4/13/98	8.90	17.80
80	160	KKND	5/30/98	8.20	16.40
81	94	Kings quest 7	4/25/98	8.00	16.00
82	87	NBA live 98	4/23/98	6.80	13.60
83	52	Fragile Allegiance	4/14/98	5.10	10.20
84	13	Ultimate Soccer Manager 98	4/11/98	10.00	10.00
85	115	X-COM : INTERCEPTOR	5/2/98	10.00	10.00
86	153	Air Warrior 3	5/28/98	10.00	10.00
87	159	Iterstate`76	5/30/98	10.00	10.00
88	147	Larry 7	5/24/98	9.80	9.80
89	114	Creatures	5/2/98	9.40	9.40
90	128	Wet	5/11/98	9.40	9.40
91	170	Remember Tomorrow	6/2/98	9.40	9.40
92	60	Take No Prisoners	4/16/98	9.20	9.20
93	154	FIFA 97	5/28/98	9.20	9.20
94	161	Ultima 9	5/30/98	9.20	9.20
95	43	Close Combat 2: A bridge too far.	4/12/98	9.00	9.00
96	145	F22 Raptor	5/23/98	9.00	9.00
97	101	Conqueror 1066 A.D.	4/27/98	8.60	8.60
98	112	Screamer 3	5/2/98	8.60	8.60
99	117	Taipey!	5/2/98	8.60	8.60
100	167	Motorhead	6/2/98	8.60	8.60

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса — $1000
1/2 полосы — $600
1/4 полосы — $400
1/8 полосы — $300
Объявление (50мм x 25мм) — $200

При размещении 6 рекламных площадей скидка 10%
Для рекламных агентств скидка 10 %.

Рекламная служба:
тел.: 797-1489, 124-0402
факс: 125-0211
Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 124-0402
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904



Розничное распространение в Московском Метрополитене Агентство «Метропресс» (095) 270-0703

7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов — (095) 792-7022
10. АРТИСС — (095) 158-9754
11. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток
«Трио+» (Москва)
(095) 170-6890 (авиадоставка)

Латвия
«636» Рига — 7 212 848
факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

Казахстан
Алма-Ата
Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории Израиля, Прибалтики и Украины
Алена Скворцова
Тел.: (095) 124-0402
e-mail: alyona@gameland.ru

Редакция журнала «СТРАНА ИГР» продает магнито-оптику на 1,2 GB + 10 дисков к ней за $800.
Тел.: (095) 124-0402

ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания) | Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ПВ | место | литер

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов	
	переадресовки	___ руб. ___ коп.		

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!
Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписаться на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском. Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167. Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767. Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.

Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!
Лотерея Годовых Подписок!
Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в **Лотерее**.
Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.
Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем (просьба писать разборчиво!)
Спасибо Вам, верные поклонники!

МИР

Летняя коллекция



http://www.compulink.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Игра *«Аллоды: Печать тайны»* совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

1С® Фирма «1С» Бука® BUKA ENTERTAINMENT NIVAL entertainment

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка»)
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Ленинский пр-т., 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского»)
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42 маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д, 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель» (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 42

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, оф. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Лермонтова, 130, «Атон»
ул. Декабрьских событий, 49, «Атон»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр», салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт — Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
ул. Большая Зеленина, 16, маг. «RAMEC»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304 Computer service
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 16, маг. «Hi-Life Computers»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); ул. Б. Полянка, 3/9 (м. «Полянка»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» — ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж, ул. Никольская, 2, ГУМ 1 этаж, ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.